Micro NEWS

Micro NEWS

N°11
JUIN 1988

DOSSIER SPECIAL
ATARI E.T.

CONSOLE NEC
R-Type !

NINTENDO
Ça bouge

MSX
Super Laydock,
Fireball,
Aliens

100 NOUVEAUTÉS AMIGA

M 2843 - 11 - 19,00 F
3792843019000 00110

Belgique : 139 FB
Suisse : 6,50 FS
Canada : $6.75

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

Super SKI

AMSTRAD CPC
THOMSON
IBM PC
et compatibles
ATARI ST

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 87

Couverture J.-M. Gasnot

Micro News est édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F
20, passage de la Bonne Graine
75011 Paris. Tél: 43.38.32.32
Directeur de la publication et de la rédaction:
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Olivier Fontenay
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page:
Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro :
Patrick Boujet, Raynald Cheminelle, Christophe Lemaire, Raphaël Lemoine, Jean-Michel Maman, Arthur Rué, André Schmitt, Jean-Yves Trétout, Simon Weisz
Correspondants à l'étranger :
Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B), Gérard Van Halteren (Belgique)
Illustrations : Carali, Lerouge
Illustrations sur Amiga :
Jean-Marc Gasnot
Photos : Herbert Chemot
Photos cinéma :
Collection Starfix
Postiches :
Ateliers Michel Soubeyrand
Publicité :
Isabelle Berté - (47.00.22.11)
Photogravure : Photocop
Impression :
Imprimerie La Haye-Mureaux
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

NEWS 8
DOSSIER ATARI 20
JEUX 36
BONJOUR LES DRAGONS 48
ASSEMBLEUR 50
JEUX 54
ADAPTATIONS 80
TOP SECRET 83
PROFESSEUR ST 88
APPLICATIONS 90
INSERT COIN 92
DOCTEUR AMIGA 96
COURRIER 100
LIVRES 106
ÉDUCATION 108
PETITES ANNONCES 111

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	95/145
BLOOD VALLEY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GOTHIK	95/145
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV.	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANZER STRIKE	/490
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :

LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GUNSMOKE	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	85
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
BOBO	290
B24	490
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DIG DUG	190
DEJA VU	390
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LAST MISSION	225
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX :
WINTER GAMES
WORLD GAMES
CHAMPIONSHIP WRESTLING
SUPERCYCLE 239

LES GEANTS DE L'ARCADE:
ROAD RUNNER
GAUNTLET
INDIANA JONES
METROCROSS 245

LES CLASSIQUES :
INVADERS
PAC MAN
BREAKOUT 245

ARMAGEDON MAN	225
ARKANOID	120
BUGGY BOY	245
BOBO	245
BUBBLE BOBBLE	175
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	225
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	285
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MICKEY MOUSE	185
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	169
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TOP GUN	185
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ASTERIX CHEZ RAHAZADE 289
ARKANOID 245
ART OF CHESS 249
BLUEBERRY 289
BOBBLE BUBBLE 245
BALANCE OF POWER 295
BARBARIANS 195
BARD'S TALES 225
BARD'S TALES 2 290
CHESSMASTER 2000 195
CAPONE 285
CRACK 290
CALIFORNIA GAMES 290
CRAZY CARS 245
DESTROYER 225
DARK CASTLE 290
DEFENDER OF THE CROWN 315
EAGLE NEST 195
FERRARI FORMULA ONE 290
FORMULA ONE GD PRIX 190
FLIGHT SIMULATOR 2 335
G.B. AIR RALLY 195
GARRISON 245
GRID START 99
HOLLYWOOD POKER 120
INDOOR SPORT 195
JEANNE D'ARC 345
JET 450
JUMPJET 169
KARTING GRAND PRIX 145
KING OF CHICAGO 290
KING QUEST TRIPLE PACK 290
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340
LA PANTHERE ROSE 195
LEADER BOARD 215
MANHATTAN DEALERS 220
MACH 3 220
MARBLE MADNESS 195
NORTHSTAR 195
OBLITERATOR 245
POWER STRUGGLE 245
PLAYHOUSE 169
PERSECUTOR 195
PORT OF CALL 369
POWERPLAY (FRANCAIS) 195
ROLLING THUNDER 225
ROADWARS 195
SKYFOX 2 225
SARGON 3 390
STRIKE FORCE HARRIER 295
STRIP POKER 2 145
SECONDS OUT 199
STAR WARS 245
SILENT SERVICE 245
THE THREE STOOGES 390
THEXDER 240
TRANTOR 195
THUNDERBOY 189
TETRIS 185
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TERROR PODS 195
TEST DRIVE 325
VOYAGE CENTRE TERRE 339
WIZBALL 245
WINTER OLYMPIADE 88 195
XENON 195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :
AFTER BURNER 295
ALIEN SYNDROME 195
ALEX KIDD 195
ACTION FIGHTER 195
ASTRO WARRIOR / PIT POT 195
ALIEN SYNDROME 195
BANK PANIC 149
BLACK BELT 195
CHOPLIFTER 195
ENDURO RACER 195
F16 FIGHTER 149
FANTASIE ZONE 195
FANTASIE ZONE 2 249
GLOBAL DEFENSE 195
GREAT GOLF 195
GREAT FOOTBALL 195
GREAT BASKETBALL 195
GREAT BASEBALL 195
GREAT VOLLEYBALL 195
GANGSTER TOWN 195
GHOST HOUSE 149
KUNG FU KID 195
MISSILE DEFENSE 3D 195
MY HERO 149
OUT RUN 230
PRO WRESLING 195
QUARTET 195
RESCUE & MISSION 195
ROCKY 249
SPY VS SPY 149
SECRET COMMAND 195
SUPER TENNIS 149
SPACE HARRIER 249
SHOOTING GALLERY 195
TEDDY BOY 149
TRANSBOT 149
THE NINJA 195
WORLD SOCCER 195
WORLD GRAND PRIX 195
WONDERBOY 195
ZAXXON 3D 245
ZILLION 2 195
ZILLION 195

APPLE

AUTODUEL 265
B 24 260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250
BARD'S TALE 2 390
BATTLE CRUISER 590
COLONIAL CONQUEST 295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 290
CALIFORNIA GAMES 390
COMMANDO 320
CHESSMASTER 2000 330
DIG DUG 190
DEATH SWORD 225
DONDRA 290
DAMBUSTER 250
DECISION IN THE DESERT 290
DESTROYER 320
ECHELON 450
ETERNAL DAGGER 260
GUILD OF THIEVES 199
FIGHT NIGHT 260
FLIGHT SIMULATOR 2 490
F15 STRIKE EAGLE 230
GAUNTLET 245
IKARI WARRIOR 320
INDOOR SPORT 295
INFILTRATOR 2 390
JET 490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité 230
SCENERY DISK N. 11 260
KARATEKA 320
KUNG FU MASTER 190
MECH BRIGADE 350
MARBLE MADNESS 295
MOEBIUS 520
PAPERBOY 290
PIRATES 350
PANZER STRIKE 295
P.H.M. PEGASUS 350
PHANTASIE 1 390
PHANTASIE 2 390
PHANTASIE 3 290
REALM OF DARKNESS 250
RING OF ZILFIN 250
RAD WARRIOR 210
SPACE QUEST 2 290
SONS OF LIBERTY 345
STREET SPORT BASEBALL 390
STREET SPORT BASKETBALL 390
SPY VS SPY 3 260
SHARD OF SPRING 250
SPINDIZZY 190
SUBBATTLE SIM 290
SKYFOX 240
SOLO FLIGHT 240
STARGLIDER 290
SILENT SERVICE 285
SUMMER GAMES 290
SUMMER GAMES 2 260
THUNDERCHOPPER 260
TRIPLE PACK 190
ULTIMA 3 360
ULTIMA 5 590
WARSHIP 390
WORLD CLASS LEADERBOARD 350
WINTER GAMES 260
WIZARD CROWN 350

APPLE 2 GS

BARD'S TALES 420
CALIFORNIA GAMES 290
DESTROYER 350
GAUNTLET 290
LEGACY OF THE ANCIENT 390
MARBLE MADNESS 290
PAPERBOY 290
POLICE QUEST 290
SPACE QUEST 450
SHANGAI 450
THEXDER 290
WORLD TOUR GOLF 390

MACINTOSH

AMAZON 450
ANCIENT ART OF WAR 350
BALANCE OF POWER 290
COMPUTER AMBUSH 590
CHESSMASTER 2000 350
DEFENDER OF THE CROWN 290
DEJA VU 290
FLIGHT SIMULATOR 540
SCENERY DISK N.7 250
SCENERY DISK N. 11 250
GUILD OF THIEVES 260
KING OF CHICAGO 590
SHADOW GATE 540
SHANGAI 350
SKYFOX 250
UNINVITED 450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2 69
QUICKSOT 2 TURBO 129
SPEEDKING KONIX 119
SWITCH JOY 99
PROFESSIONAL 139
PRO 5000 159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :
10 DISQ. 3,5'' SF/DD 99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD 120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ 99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ 150

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES 39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD 69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD 99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF 2990
520 STF + MONITEUR MONO 4480
520 STF + COULEUR SC1425 5490
520 STF + COULEUR 8801 4990
1040 STF 4790
1040 STF + MONITEUR MONO 5990
1040 STF + COULEUR 8801 6990
1040 STF + COULEUR SC1425 7490

MEGA ST :
MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. .. 9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR ..... 10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. .. 12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR ..... 13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA 1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA 2190

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR.SM124 1590
COULEUR SC1425 2590
COULEUR SC1224 2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
- 8801 2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) . 3490

AMIGA 500 ..... N.C.

IMPRIMANTES :
ATARI SMM804 1990
LASER SLM804 ..... 11450 HT
STAR LC10 COMPLETE 2590
STAR LC10 7 COULEURS 2890
STAR NB 24/10 5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR SMM804 79
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR LC10 49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

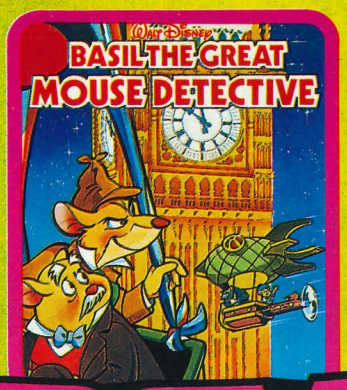
NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TÉL _____

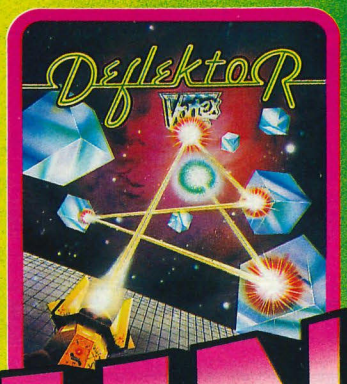
carte bleue CB

Date d'expiration —/— Signature _____

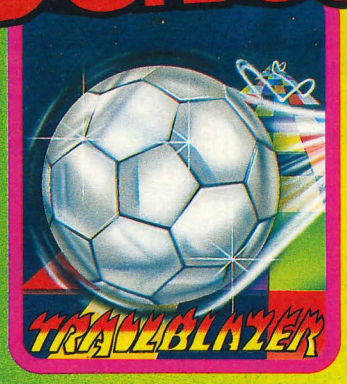
TITRES	PRIX

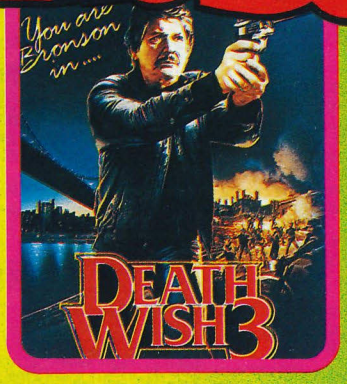
Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt) ;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

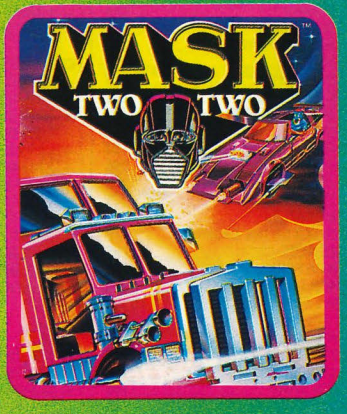




LES GREMLINS







SEPT JEUX SUPERBES
... EN UNE COLLECTION FANTASTIQUE POUR AMSTRAD

Une superbe compilation de jeux originaux et de défis uniques réunis dans une collection classique d'action, d'intrigues, d'humour et de divertissement.

Beaucoup d'amusement ... beaucoup d'excitation, que même le plus dévoué des joueurs trouvera difficile à supporter d'un seul coup.

MASK™ – Il existe des jeux d'aventures passionnants et des jeux de combat fascinants, mais aucun de saurait rivaliser avec MASK.

JACK THE NIPPER II IN COCONUT CAPERS™
Imaginez la scène: une jungle calme et tranquille. Soudain un cri de triomphe à vous glacer le sang fracasse le silence – Jack a atterri!

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE™
Vous êtes Basil, le meilleur détective de tout le royaume des souris et vous êtes pris dans le complot le plus diabolique de la carrière de Ratigan.

MASK II™ – Des déserts secs et brûlants aux jungles volcaniques étouffantes les agents de la courageuse équipe MASK traquent les forces diaboliques de VENOM!

DEATH WISH III™ – Paul Kersey le justicier des temps modernes, exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York.

DEFLEKTOR™ – Seuls le savoir-faire et la technologie sont nécessaires pour compléter les circuits optiques de Deflektor. Probablement le jeu le plus stimulant que vous ayiez jamais joué.

Ecrans tirés de version Amstrad.

GREMLIN

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver St., Sheffield,
S1 4FS. Tel: 0742 753423

TRAILBLAZER™
Trailblazer, vous pousse à la limite de vos réflexes. Êtes-vous assez agile pour négocier tout ce qui vous attend en vous propulsant à vitesse éclair dans l'inconnu?

EDITO

6 MAI 1988 : L'ÉDITO LE PLUS LONG

SOUS LES PALMIERS

Fermons les yeux un instant... Stop ! Rouvrez-les, sinon vous ne pourrez pas lire. Bon, imaginez maintenant que vous êtes sur la plage : au-dessus de vous le ciel est bleu, derrière vous les palmiers et les cocotiers se balancent paresseusement au soleil, devant vous la mer est couleur pub (ils rajoutent du colorant), autour de vous d'agréables nymphettes qui, une fois payé leur billet d'avion, n'avaient manifestement plus assez d'argent pour acheter le haut de leur maillot deux pièces, vive Air France ! Maintenant, pensez bien à tout ça et fermez les yeux un instant, histoire de savourer... J'avais dit un instant ! Y'en a qui se sont endormis, ça fait vingt minutes qu'on attend pour reprendre ! (C'est pour ça que c'est l'édito le plus long...). Reprenons. Un numéro spécial été, imperméable aux taches de crème solaire, avec miroir incorporé pour regarder les nymphettes et qui fait maillot de bain. Avec les gadgets il ne coûtera que 250 F. Un peu cher ? Bon alors on le laisse à 19 F, sympa non ? Il y a des pages de jeux concoctés spécialement pour vous par Carali, avec le jeu de la drague sur la plage, résultats garantis. Ça, ça devrait valoir au moins 190 F, mais bon... Et puis...

Zut, on s'est trompé de numéro ! C'est le sommaire du numéro d'été qui sortira fin juin, pas de celui-ci.

Dans ce numéro il y a des extra-terrestres, un festival Atari, une overdose de jeux Amiga, des super-nouveautés MSX (surprise !), le réveil de Nintendo, des éducatifs avant les examens, un jeu NEC, un prix d'abonnement moins cher tu pâmes, des jeux, des jeux, toujours plus de jeux, et puis... stop y'a plus de place pour le reste. Le prochain édito, juré-promis, vous le lirez sur la plage !

J.-M. Berté & Olivier Fontenay

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE PLUS
vous renseigne
vous garantit
vous en donne
- (Sauf Promo bien sûr !)

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

— 50 % SUR IMPRIMANTE* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
* sauf laser
** de plus de 5000 F

MANETTE		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Amstrad		Boîtier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Atari - Commodore		10 DISK 3" 1/2	35
QUICK SHOT		• Housse Toile Plas.		10 DISK 5" 1/4	45
TURBO	135	CLAVIER	70	Avec serrure	
SMITCH JOY	145	MONIT MONO	80	40 DISK 3" 1/2	90
SPEED KING	130	MONIT COUL	90	50 DISK 3" 1/2	90
PRO 5000	155	IMPRIMANTE	80	80 DISK 3" 1/2	125
PROFESSIONNAL	149	MONIT + U.C	140	100 DISK 5" 1/4	125
TERMINATOR	159	• Capot Clavier	150		

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

3"1/2 SF DD 8,90 F l'unité 850 F le 100
3"1/2 DF DD 10 F l'unité 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP 3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____

Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)

Signature

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

MN11

LE RETOUR DE LA REVANCHE DU FILS DU C64 N°2

Savez-vous ce que fait un éditeur quand il n'a plus d'idées ? Non, non, il ne prend pas des vacances, il fait des suites ! De préférence avec des logiciels qui ont bien marché, mais certains poussent le vice jusqu'à faire des suites à des logiciels pourris, le cas est fréquent en Angleterre. Et de toute manière, bien souvent, la suite ne vaut pas le premier. Bref, tout ça pour vous annoncer l'arrivée de **Skyfox 2**, de Electronics Arts, assez différent du premier puisqu'il se passe dans l'espace, du génial **Bard's Tale 2**, le meilleur jeu de rôle existant (**Bard's Tale 3** est déjà en cours de réalisation), et d'**Infiltrator 2** (de Mindscape), simulateur d'hélicoptère qui est lui plus proche de son original. Ils arrivent tous sur **C64** (pour le moment) et ne devraient pas tarder sur les autres machines. ●

ÇA BOUGE CHEZ

Ça y est, Nintendo se décide enfin à importer en France les extraordinaires cartouches de jeux qui sont à la base du phénoménal succès de la console au Japon et aux Etats-Unis. Il s'agit de titres prestigieux, bien connus des habitués des salles d'arcade. Le célébrissime *La légende de Zelda* sera disponible sous peu, ainsi que *Rad Racer*. En juillet arriveront le célèbre *Punch Out* (le jeu de Mike Tyson) et *Metroid* et à partir d'août : *Kid Icarius, RC Pro-Am, Top Gun* et *Castlevania* (testés tous les deux dans le n°7), *Goonies 2, Gradius* (la version Nintendo de Nemesis), *Iron Tank* et le très attendu *Ikari Warriors*.

De l'or en ROM !

La légende de Zelda sera vendu 395 F ; ça parait un peu cher au premier abord mais ce jeu est un véritable univers qui vous tiendra en haleine pendant de longs mois. Il y a même une pile dans la cartouche qui permet de sauvegarder les parties en cours. Léger inconvénient : le nombre de parties jouées par chaque personnage s'inscrit à l'écran et vos parents sauront donc si vous avez jouez à Zelda au lieu de faire vos devoirs ! De plus, la présentation est somptueuse puisque la cartouche a un look plaqué or ; elle est effet dorée comme un lingot et le contenu est à la hauteur du contenant !

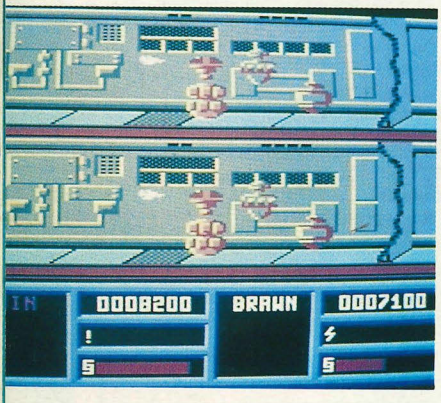
Des titres canon !

A partir de juin, Nintendo France sortira deux nouveaux jeux par mois. Ils nous ont promis de n'importer que des titres d'enfer, ce qui ne devrait leur poser aucun problème vu l'impressionnant catalogue de jeux disponibles, édités par les plus grands noms : Konami, Bandai, Capcom, Data East, Taito, Broderbund, etc.

Depuis son introduction en France fin 87, il s'est vendu environ 30 000 consoles (et non pas 10 000, comme nous l'avions écrit dans le précédent numéro).

EN AVANCE

Vous voulez un petit aperçu du prochain Micro News ? Top secret, mes agneaux. Tout ce que je peux vous dire c'est qu'on est d'ores et déjà en train de vous mitonner quelque chose qui devrait vous laisser sur le... joystick. Mais à part ça, je peux quand même glisser aux possesseurs de C64 qu'ils n'ont pas intérêt à louper le prochain numéro. Par exemple, ils découvriront **IO**, de Firebird, un des plus beaux jeux de tir jamais vu sur C64, si ce n'est le plus beau. Les bruitages sont sublimes. Bref, on se croirait devant un Amiga plutôt qu'un C64, c'est vous dire. **Brain and Brown** aussi, un jeu d'arcade et d'exploration bien fait et qui se joue à deux. Voilà, c'était juste une avant-première pour les commodoristes. Et le reste je ne peux vraiment pas vous le révéler, vous ne supporteriez pas d'avoir un mois à attendre ! ●



AMIGA VAINCRA

C'est un signe qui ne trompe pas : de plus en plus de softs sont prévus sur **Amiga**. Il se passe le même phénomène que celui observé sur ST il y a quelques mois : les éditeurs suivent enfin le mouvement. C'est pas trop tôt. Et plus ça va, plus on ne parle que d'Amiga dans ce numéro de Micro News. Qu'est-ce que vous voulez que j'y fasse ? Moi, je fais avec ce que j'ai ! Et ce mois-ci, j'ai de l'Amiga, pour une fois. Par exemple, je peux vous dire que **Falcon**, le superbe simulateur de vol PC (testé page 66) et édité par Mirrorsoft sera disponible sur Amiga en septembre (sur C64 et ST aussi d'ailleurs, pendant que j'y pense). Je vous signale aussi que la société Outlaw, distribuée en France par US Gold, est en train d'adapter son **Shoot'em Up Construction Kit**, un constructeur de jeux d'arcade, très bien foutu sur C64. Par contre, ils semblent avoir renoncé à le sortir sur CPC.

NINTENDO !

Pour avoir l'autorisation de développer un jeu pour la console Nintendo, il n'y a que deux petites conditions à remplir. Le développeur doit d'abord se trouver dans un pays où la console soit bien établie sur le marché. Deuxième petit point de détail : le développeur doit payer 10 dollars d'avance sur royalties par cartouche fabriquée lors de la première édition du jeu. Minimum de fabrication pour cette première fournée de cartouches : un million d'exemplaires. (Un million de cartouches, ce n'est pas beaucoup pour Nintendo : *Gradius* (Nemesis) s'est vendu à 7 millions d'exemplaires et le jeu *Dragon Quest 3* s'est vendu à 1 million dès son premier jour de sortie !).

En 1988, 100 000 consoles seront importées et l'objectif 89 est de 300 000 consoles. Le parc mondial atteindrait actuellement les **20 millions de consoles** ! (dont 12 millions au Japon et 6 aux Etats-Unis). La console Nintendo 16 bits ne devrait pas être vendue aux USA avant 89 et elle sera compatible avec la console actuelle (compatiblité ascendante, comme pour le MSX1 et le MSX2). Les possesseurs de consoles Nintendo pourront donc, dans le futur, garder leurs jeux préférés qui fonctionneront sur la console 16 bits, et ils ne devraient pas avoir trop de mal à revendre leur console actuelle.

Et pour quelques milliards de plus...

Les éditeurs français vont-ils participer au raz-de-marée constitué par la vente des cartouches Nintendo ?

Il suffit donc de trouver la modeste somme de dix millions de dollars, soit six milliards de centimes, une bagatelle en comparaison des bénéfices envisageables... N'importe quel banquier avisé devrait donner son feu vert à un tel plan de fric !

TURBO PASCAL SUR ST

C'est officiel, on le savait depuis près d'un an, mais on n'avait pas le droit d'en causer. Maintenant, on peut vous le dire : les très célèbres langages **Turbo Pascal** et **Turbo C** de Borland sont en cours d'adaptation sur ST. Enfin ! Et ce n'est pas une nouvelle en l'air : j'ai vu le prototype du Turbo C qui toumait sur un ST. Borland a en effet remis une préversion à Atari pour l'évaluer. De ce que j'ai pu en voir, c'est du tout bon... Le ST avait déjà de bons Basic, il possèdera désormais le plus vendu des Pascal, le seul véritable standard sur PC et Mac, et un excellent C. Je connais bien des programmeurs Atari qu'une telle nouvelle va mettre de bonne humeur !

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

PERIPHERIQUES

- **EXTENSION MEMOIRE**
  - 64 K RAM DK' TRONICS 490
  - 256 K RAM 990
  - 256 K SILICON DISK 990
- **INTERFACES**
  - RS 232 590
  - ADAPTATEUR MP1 390
  - ADAPTATEUR MP2 490
  - MULTIFACE II 570
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM DTL 2000 1590
  - MODEM DTL 2000 + 1990
  - EMULATEUR MINITEL KENTEL 390
- **LECTEURS/IMPRIMANTES**
  - CASSETTE 300
  - DISQUE DD1 1690
  - DISQUE FD1 1590
  - DMP 2000 1690
- **CABLES**
  - DOUBLEUR
  - JOYSTICK 100
- RALLONGE 464 130
- RALLONGE 6128 160
- PERITEL 150
- CENTRONICS 150
- CABLE MAGNETO 70
- **GRAPHIQUE - VIDEO**
  - TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II 990
  - CRAYON OPTIQUE 464 DART 350
  - CRAYON OPTIQUE 6128 DART 690
  - SCANNER DART 790
  - TUNER TELE 1390
  - DIGITALISEUR VIDI 990
  - SOURIS AMX 690
- **AUDIO**
  - SYNTHETISEUR VOCAL 540
  - SYNTHETISEUR MUSICAL 980
  - CLAVIER MUSICAL 1350
  - DIGITAL DRUM 370
  - INTERFACE MIDI 500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

LIBRAIRIE

PAYEZ EN 4 FOIS

- **MICRO APPLICATION**
  - TRUCS ET ASTUCES 149
  - PROGRAMMES BASIC 129
  - AMSTRAD OUVRE TOI 99
  - LA BIBLE DU PROGRAMMEUR 249
  - LE LANGAGE MACHINE 129
  - GRAPHISME ET SON 129
  - PEEKS ET POKES 99
  - LIVRE DU LECTEUR DISK 149
  - LE LIVRE DU CPM 149
  - LA BIBLE DU 6128 199
- **PSI**
  - LA DECOUVERTE DE L'AMST 115
  - 102 PROGRAMMES AMSTRAD EN FAMILLE 120
  - CLEFS POUR AMSTRAD N° 140
  - TURBO PASCAL 135
  - CPM PLUS 100
  - ASSEMBLEUR 105
  - BASIC 100
  - BASIC PLUS 100
  - GRAPHISME EN ASSEMBLEUR 145
- **SYBEX**
  - JEUX DE REFLEXION 78
  - JEUX D'ACTION 58
  - 1er PROGRAMME 108
  - PROGRAMMES 82
  - PROGRAM EN ASSEMBL 108
  - CP/M PLUS 148
  - CP/M 2.2 128
  - GUIDE DU GRAPHISME 108
  - GUIDE DU CP/M 148
  - GUIDE DU BASIC 128

LOGICIELS

- **EDUCATIF**
  - ALGEBRE 195/220
  - EQUATION INEQUATION 195/220
  - MOTS CROISES 195/220
  - DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220
  - ORTHOGRAPHE 195/220
  - CARTE DE FRANCE 195/220
  - CARTE D'EUROPE 195/220
- **GRAPHISME/MUSIC**
  - SUPER PAINT 390
  - DR DRAW 649
  - AMX PAGE MAKER 600
  - ADVANCED MUSIC 350
- **ARCADE**
  - 720 155
  - BILLIY II NC
  - BUBBLE BUBBLE 101
  - BUGGY BOY 159
  - CLEVER & SMART 159
  - COSA NOSTRA NC
  - CYBERNOID 145
  - DARK SCEPTRE 149
  - DEATHSCAPE 145
  - FREDDY HARDEST 148
  - INDIANA JONES 99
  - INSIDE OUTING 139
  - JACKAL 94
  - MASK II 155
  - MISSION NC
  - PROHIBITION 199
  - QUAD NC
  - RASTAN 95
  - ROAD RUNNER 149
  - RYGAR 95
  - SAMURAI TRILOGY 145
  - SUPER SPRINT 156
  - THUNDERCATS 99
  - TRIAXOS 154
  - TUER N'EST PAS JOUER 160
  - UNITRAX 169
- **AVENTURE**
  - ALBUM UBI 189
  - ANDY CAPP 149
  - BOD WINNER NC
  - CHARLY DIAMS NC
  - E.X.I.T. 195
  - GARFIELD 103
  - GLOBE TROTTER 250
  - HURLEMENT 180
  - L'OEIL DE SETE 150
  - MAITRE DES AMES 195
  - ZOMBI 140
- **COMPILATION**
  - 4 ACES 185
- **REFLEXION**
  - DES CHIFFRES ET DES LETTRES NC
  - REVERSI CHAMPION NC
  - TETRIS 139
  - TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 259
- **SIMULATION**
  - ACROJET 119
  - BIRDIE 169
  - NIGEL MANSELL'S G.P. 109
  - PITFIRE 40 169
  - SILENT SERVICE 158
- **SPORT**
  - CALIFORNIA GAMES 155
  - INDOOR SPORTS 145
  - MATCH DAY II 139
  - SAILING 139
  - SPERSKI NC
- **SOCIETE**
  - CHIFFRES ET

NOUVEAUTES

Cobra	119/169
Mach 3	119/169
Mega Apocalypse	92/139
Novthatoeur	195/155
Unitrax	96/149
Terramex	95/155
Bedlam	96/149
Nebulus	92/139
Conspiration	/179
Gabrielle	/179
Ikari	95/145
6 Pak vol. 3	115/185
Arcade Action	115/185
Impossible Mission II	99/155
Venus Strike	
Back	95/155
Nigel Menseli	
G.P.	95/155
Gunsnota	/155
Arkanoid II	99/149
Gee Bee	
Air Rally	109/159
E.X.I.T.	/179

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

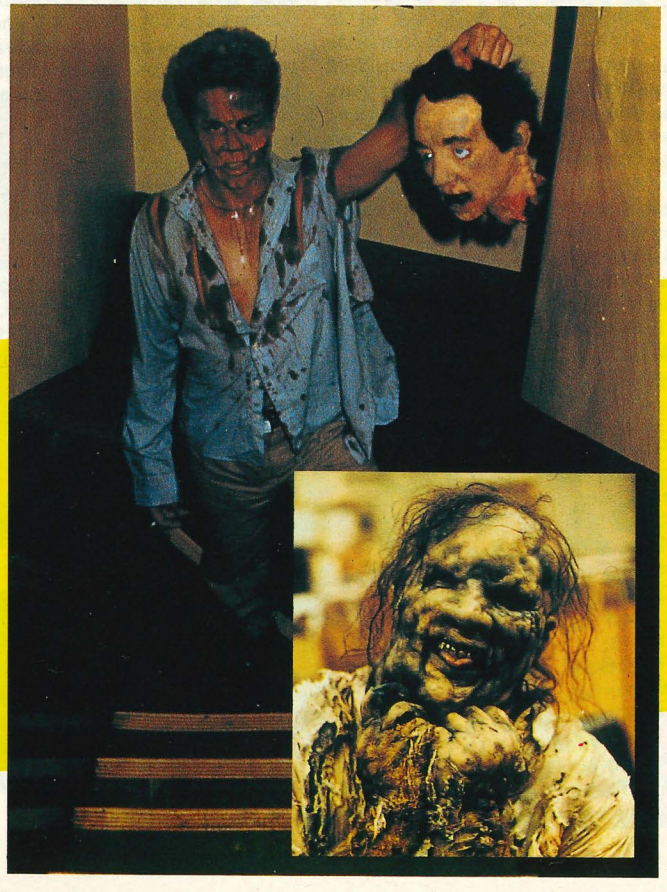
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

AMSTRAD AMSTRAD

ATARI SHOW

Dans la semaine du 22 au 24 avril se tenait à Londres l'**Atari User Show**, organisé par la revue anglaise Atari User. Si l'ambiance était moyenne du côté visiteurs, par contre du côté des sociétés, c'était la grande joie car tout, vraiment tout, se vendait. Par exemple, la société *AB Software* (spécialisée en éducatifs) a réalisé en une journée un chiffre d'affaires de £5000 (£1 = 11 F).

Voici pêle-mêle ce que l'on pouvait voir. Tout d'abord, quelques stands rivalisaient dans la compétition du soft le moins cher. Si Microdeal vendait *Leatherneck* £19, les concurrents le vendaient environ £15. Carrier Command, qui fait un tabac, était vendu 150 F au lieu de 290 F en France. Quelques autres prix : Dungeon Master : 190 F, Defender of the Crown : 220 F, Enduro Racer : 125 F, Tetris : 155 F.
La plupart des grandes maisons d'édition étaient absentes : Rainbird, Ocean, US Gold, Elite. Seul Microdeal était là et proposait un interface pour Leatherneck qui permet de connecter deux manettes supplémentaires par le port imprimante. De toute façon, comme tous les jeux de Steve Bak, seul ou à quatre c'est vraiment trop dur ! En véritable nouveauté, un logiciel était planqué bien au fond d'un seul stand : *Captain America*.
Happening : le prochain logiciel de Jeff Minter (Llamasoft) était visible en préversion. Ce soft est déjà une légende par lui-même, jugez plutôt : *Jeff Minter* est le créateur de *Colourspace*, le synthétiseur de lumière. Ce produit était tellement beau qu'il le perfectionna et le montra il y a un an sous le nom de ... Colourspace 2. Mais au fur et à mesure du développement, Minter s'aperçut que le nouveau soft n'avait plus rien à voir avec le premier et il le renomma *Lightmage*. Et ce n'est pas fini ! Lorsque le logiciel fut enfin achevé, il lui vint une idée de génie à laquelle il ne put résister. Il perfectionna alors Lightmage et l'annonça disponible en juin 88 sous le nom de *Trip-a-Tron* (prix £35) ! On attend avec impatience le résultat des courses... Toujours est-il que Trip-a-Tron est génial (encore heureux, après tout ce temps !), qu'il dispose d'un langage et que tout le monde attend sa sortie. Question : comment une société qui sort un soft tous les deux ans arrive-t'elle à survivre ?
On pouvait également voir *Stormtrooper*, réalisé par Creation et annoncé pour juin. Ce jeu a un très bon scrolling latéral à deux niveaux et le scénario atteint les sommets de l'originalité : vous êtes un homme armé jusqu'aux dents qui doit tuer tous ceux qui veulent le tuer. Waoh, too much Marcel ! Ceci dit, le héros est bien dessiné et, pour une fois, d'une taille raisonnable (la même hauteur que les sprites d'International Karate).
Côté logiciels graphiques, *Quantum Paintbox* en est à la version 1.05 et montrait, pour une fois, de superbes images, encore plus fines que celles de Spectrum 512. Un Amiga était-il caché derrière ?
Nos amis les Robtek étaient présents. A la question : "Pourquoi avez-vous des problèmes avec l'importation de *PC-DITTO* ?", ils répondaient sur un ton très snob : "Yes, euh, c'est parce que le contrat d'importation a été renvoyé trop tard aux USA, vous comprenez, don't you ? La situation va se régulariser... nous commercialisons en ce moment la version 3.6 de ce logiciel." (Un stand plus loin était vendue PC-DITTO version européenne officielle 2.03 !). Sinon, Robtek montrait un petit catalogue de nouveautés qui, évidemment, n'étaient pas encore disponibles ("revenez-nous voir en mai"). En hard : un émulateur monochrome (£50), un émulateur couleur (£50), une cartouche d'interruption qui sauve n'importe quel programme à tout instant sur disquette -*Wild Card* sur Apple,



ACCROCHEZ-VOUS !

Le Festival du Film Fantastique du Rex aura lieu du 17 au 26 juin. Sont annoncés : *Flic ou zombie* (un flic mort-vivant !), *Near Dark* (des vampires new wave), *The Gate* (les lutins attaquent, effets spéciaux incroyables), *Slugs* (des limaces anthropophages), *Vendredi 13 n°7* (hé oui déjà), *Elmer le remue-méninges* (un parasite répugnant qui dévore les cerveaux) et le très attendu *Opéra*, de Dario Argento. Pour tout renseignement, vous pouvez téléphoner au 42.36.83.97. Mais attention, sachez qu'au Festival du Rex le spectacle et l'action sont autant dans la salle que sur l'écran ! La preuve en est l'une de ces photos (devinez laquelle) qui a été prise dans un couloir du Rex lors du dernier festival (authentique) ! Alors, à vos risques et périls !

Apple, *Freez Frame* sur C64- (£50), un hard-copier (£25), un accélérateur de lecteur de disquettes (£25) et plein d'autres choses encore.

Mandarin software, une nouvelle société, présentait un jeu à 500 tableaux nommé *Starquake* ainsi que *Time & Magik,* un jeu d'aventures (il y en a trois) genre série Level 9. Metacomco ne présentait rien de neuf, sauf que le prix de leur *Lisp* est passé à £90 ! Kuma et Hisoft montraient la génération 2 de leurs gammes. Pour Kuma : K-minstrel 2, K-max 2 (c'est du hard, c'est super, c'est très cher et ça rappelle le Transputer), K-graph 2, K-word...(tous en chœur)...2, K-spread 2, et toujours avec un K devant et un 2 derrière : switch, expert, index, rikki (sic !), ouf c'est fini ! (On imagine tout-à-fait ça dans quelques années : K-machin 18, K-trucmuche 19, etc.). Chez Hisoft : *Devpac ST2* (révolutionnaire !), *Personal Pascal 2.02* et *W E R C S* (prononcez WORKS !) qui est un excellent éditeur de ressources. *Aztec C* était annoncé à £129, ce qui me rappelle que *Laser C,* non encore disponible, pouvait être commandé au prix salon de £179. AMS montrait *Finesse Paint* qui dessine en WYSIWYG ! Le dessin est montré tel qu'il sera imprimé puisqu'on peut dessiner en mode 300 dpi !

Côté hard : deux nouveaux numériseurs (digitalisateurs, si vous préférez), *SAM* et *VIDI-ST* ; pas grand-chose à dire si ce n'est que, comme d'habitude, ils sont moins chers que la génération précédente, plus rapides, plus performants et toujours indisponibles, contrairement à la sus-mentionnée précédente génération. Du côté modem, je n'ai vu qu'une nouveauté : un modem V21, V22, V23 entièrement automatique qui s'appelle *DEMON 0,* commercialisé par Dataphone et qui ne vaut que £80 !

Pas si mal que ça ce salon finalement, quoiqu'il donnait une nette impression de déjà-vu, n'innovant en rien par rapport au Sicob. Heureusement qu'il faisait beau ! ●

LE SPECTRUM N'EST PAS MORT, IL BOUGE ENCORE

Il bouge, mais plus beaucoup, soit dit en passant. Enfin, il nous arrive encore de recevoir quelques nouveautés. Et en Angleterre, il en sort encore pas mal. Par exemple **Karnov**, jeu d'aventure-arcade très attendu, est disponible sur Spectrum. On a retiré le nôtre du placard et nettoyé la poussière pour y jeter un coup d'œil : décevant. Pas mal, mais tout le monde espérait mieux pour ce soft guerrier qui met en scène un combattant russe. Arrive aussi **Power Pyramids**, de Quicksilva, qui est un peu plus réussi. ●

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
OUVERT JUILLET - AOUT
3615 code AMIE
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3'' 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3'' 1/2 Mon. Coul. A 1084	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3'' 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Mon. Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Lect. 5'' 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- **LECTEUR INTERFACES**
  - A 1010 - EXTERNE 3''1/2 2090
  - A 1020 - EXTERNE 5''1/4 ..... NC
  - A 2010 - INTERNE 3''1/2 1690
  - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
  - DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
  - DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
  - PC EMULATOR LECTEUR 5''1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
- **EXTENSIONS MEMOIRE**
  - A 501 (512 Ko INT. A500) 1095
  - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) .. 3600
  - MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
- **GRAPHIQUES**
  - TABLETTE EASYL / A500 6000
  - GRAHISCOPE II AMIGA 1690
  - TABLETTE CRP A4 4600
- **AUDIO**
  - PERFECT SOUND 1120
  - SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
  - INTERFACE MIDI 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... N.C.
- **VIDEO**
  - DIGIVIEW 1995
  - CAMERA HV720 3350
  - OBJECTIF SCHNEIDER 950
  - ZOM COSMICAR 12,5/75 4450
  - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS .. 1839
  - (PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200
  - TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) 1390
  - CARTE VIDEO (A2032) PAL 790
  - GENDER CHANGER 290
  - GENLOCK A8600 ..... NC
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
- **TELEMATIQUE**
  - FLAMITEL EMULATEUR ..... N.C.
  - MODEM DTL3000 6400

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + Moniteur 1084 + Extension 501 7700 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS 190	INTUITION 350	TRUCS & ACTUCES (Disk) 120
AMIGADOS REFERENCE 149	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 .. 299	LANGAGE MACHINE . 199
AMIGAWORLD 39	HANDBOOK VOL 2 .. 299	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 149
AMAZING COMPUTING 39	CLES POUR AMIGA .. 195	L'AMIGA BASIC 249
ROMKERNAL LIBS . 539	TRUCS & ACTUCES .. 199	

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - MAXIPLAN 2099
  - SUPERBASE 990
  - TEXTCRAFT 790
  - PAGE SETTER Fr ... 1690
  - LASERSCRIPT 789
  - DBMAN 1439
  - PROWITE 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE 1490
  - PROFESIONAL PAGE 3690
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - ANIMATOR 950
  - VIDEOSCAPE 3D ... 1549
  - AEGIS SONIX 790
  - AEGIS DRAW PLUS . 1899
  - DELUXE PAINT 2 PAL . 780
  - DELUXE VIDEO 1.2 .. 950
  - DELUXE MUSIC 809
  - INSTANT MUSIC 293
  - MUSIC STUDIO 399
  - STUDIO MAGIC 789
  - SCULPT 3D 899
  - BUTCHER 339
  - CAO 3D 1490
  - SILVER RAY 1690
  - ANIMATE 3 D 1299
  - TV SHOW 770
- **PROGRAMMATION TRANSFERT**
  - LATTICE C VER 4.0 1790
  - MACRO ASSEMBLEUR MCC ... 679
  - TRUE BASIC 1184
  - GRABBIT 299
  - CLI MATE 379
- **LUDIQUES ARCADE**
  - KARATE KID 2 254
  - GOLDRUNNER 249
  - BABARIAN 235
  - DEMOLITION 100
  - PHALLANX 100
  - MARBLE MADNESS ... 259
  - CHALLENGER 100
  - CRUNCHER ACTORY 110
  - SPACE BATTLE 119
  - IMPACT 150
- **STRATEGIE ACTION**
  - SINBAD 390
  - SDI 349
  - DEFENDER OF THE CROWN 350
  - SHANGAI ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER .. 202
- AVE... 220
- WAR... 195
- ARAZ... 290
- KAMP... 210
- FAERY... 393
- BORRO... 780
- KING QU... 250
- DEJA VU... 199 F
- UNINVITE... 290
- ROADWA... NC
- BALANCE... 290
- ULTIMA III... 195
- ALIENS FIRE... 195
- LAND OF LO...
- IZARDS...
- BLACK CAUL... 368
- PHANTASY III 349
- **SIMULATION**
  - WORLD GAMES 309
  - HARDBALL 349
  - LEADERBOARD 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMATER 2000 ... 346
  - BASEBALL EA 407
  - FIGHT SIMULATOR II .. 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 7 237
  - SCENARY DISK 11 237
  - SILENT SERVICE 249

NOUVEAUTES

Wizball	220
Bubble Bubble	195
Capone	290
Roadwars	210
Explora	393
Photon Paint	780
Manhatan dealer	250
Space Racer	199 F
Garisson II	250
Sargar III	290
Video Production	NC
Rolling Thunder	195
Barbarian Palace	195

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

LORICIELS ET LA PORSCHE TURBO CUP

Loriciels est depuis le 2 avril dernier le sponsor de la Porsche 944 pilotée par **René Metge** dans la Porsche Turbo Cup, un Trophée

qui réunit une trentaine de pilotes sur les circuits français les plus prestigieux. Dix courses se dérouleront du 16 avril au 16 octobre. Les trois premières épreuves ont déjà eu lieu à Nogaro, Ledenon et Montlhéry. René Metge a terminé respectivement 4e, 5e et 5e mais il a promis de faire mieux dès le GP de Pau le 21 mai. Les courses suivantes auront lieu à Dijon les 28/29 mai,

à Rouen les 18/19 juin, au circuit Paul Ricard (GP de France) les 2/3 juillet, à Albi les 3/4 septembre, à Magny-Cours les 17/18 septembre, à Montlhéry les 8/9 octobre et à Croix-en- Ternois les 15/16 octobre.

René Metge a été vainqueur de la Porsche Turbo Cup en 87 et il a aussi remporté trois fois le Paris-Dakar.

Le moteur de la Porsche 944 version Turbo Cup est un 4 cylindres de 250 ch. équipé du nouveau turbo KKK, qui permet de dépasser les 245 km/h. Les freins sont équipés du système ABS, ce qui est une première sur les circuits de courses.

En sponsorisant la Porsche Turbo Cup, Loriciels entend développer son image de marque en dehors des frontières de la micro-informatique. Verrons-nous bientôt une course de voitures Loriciels basée sur l'expérience acquise lors de ce sponsoring ?

LES 16 BITS AU POUVOIR

Une page de l'histoire de la micro informatique ludique va se tourner. Jusqu'à présent, malgré le succès indiscutable qu'ils ont rencontré, le ST et l'Amiga avaient un certain mal à porter l'estocade décisive aux poussifs 8 bits. C'est désormais chose faite, tout au moins en partie. Les éditeurs anglais commencent en effet à développer prioritairement leurs jeux sur ST. A partir de septembre, tous les jeux **US Gold**, **Ocean** et **Imagine** (ce qui représente une grosse partie du marché) sortiront systématiquement sur 16 bits et 8 bits. L'éditeur **Gremlins**, lui aussi très important, annonce la disponiblité de tous ses titres sur ST à partir de septembre. Et surtout, les jeux seront développés à l'origine sur ST ou Amiga et ensuite seulement déclinés sur les 8 bits. Résultat, on ne verra plus certaines adaptations foireuses trop fréquentes par le passé : des jeux identiques sur 8 et 16 bits. C'est triste pour les 8 bits, qu'on aimait bien, mais ça fait plaisir quand on pense aux jeux qu'on aura bientôt sur ST et Amiga...

ARCADE ATOMIQUE

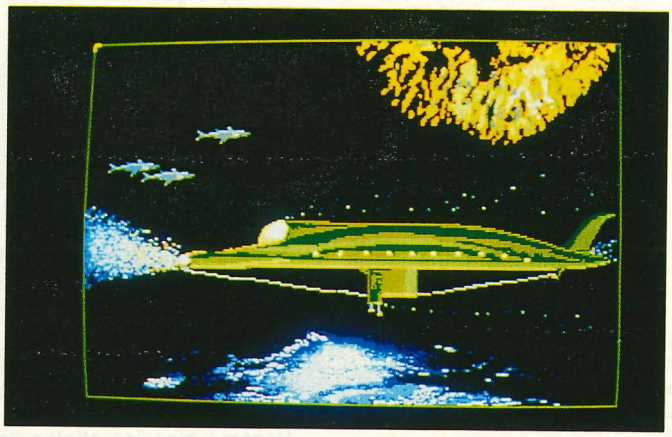
En Septembre, les anglais vont découvrir un jeu du meilleur goût sur C64, CPC et Spectrum (s'il en reste) : **The Chernobyl Syndrome**, de US GOLD. Je ne ferais pas d'ironie facile sur le nombre de morts et d'irradiés qui traîne par là-bas, et je ne jouerais pas non plus les bégueules en disant bien fort que c'est scandaleux de faire un soft sur un thème pareil alors que je m'éclate avec Commando mais quand même, il y a peut-être un peu d'abus. J'en veux pour preuve la pub anglaise pour le jeu, "*Un drame et une épreuve d'un réalisme prenant et aux conséquences cauchemardesques...*". Et tout ça sous le titre "Action Explosive". je ne sais pas si le jeu de mot est volontaire. En tout cas, le bon goût n'est pas fourni avec le soft, tant pis. Ah, Tchernobyl, sa campagne riante, ses cadavres pustuleux, ses enfants irradiés....

LA P.A.O. EST A LA MODE

Et tellement à la mode qu'elle tiendra son forum, les 15-16-17 juin à la porte de Versailles. Ça promet d'être très pro, avec surtout beaucoup de configurations sur MAC et PC. Mais attention, les ST seront aussi représentés, notamment par la société Upgrade et la nouvelle version de sa PAO, *Publishing Partner Master*. A voir. **Forum PAO, du 15 au 17 juin, Porte de Versailles.**

COCKTEL JULES VERNE MICRO

On vous en avait déjà glissé un mot le mois dernier, Coktel Vision prépare l'adaptation logicielle de **20 000 Lieux sous les mers** d'après le célèbre roman de Jules Verne. Et d'après ce qu'on a pu en voir, c'est vraiment très, très beau. Dans le futur, Coktel sortira aussi **Michel strogoff**, au scénario très prometteur...



OUI !

Récemment, un lecteur de Micro News nous a posé la question : "Pourrais-je bientôt jouer à **Dungeon Master** sur mon Amiga ? ". La réponse est : oui ! Oui, Dungeon Master est en cours d'adaptation sur **Amiga** et sortira au plus tard en septembre. Questionné à propos d'une éventuelle version PC, les gens de FTL sont restés assez évasifs, ce qui donne à penser que les choses sont en bonne voie. Par contre, quand on leur a parlé des 8 bits, ils ont commencé à rigoler, et ça c'est pas bon signe...

TIENS !

Qu'est-ce que c'est que ce truc-là ? Un casse-briques ? Encore ? Je rêve ou quoi ? Disons plutôt que je cauchemarde... Bon, ça s'appelle **Ball Breaker**, c'est sur Amiga, et on s'en fout complètement. Mais quand est-ce qu'ils vont comprendre qu'on en a marre, des casse-briques ? (Micro News, le seul journal qui ose déclarer la guerre aux casse-briques !).

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 DF + Mon. mono.	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3'' 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

PERIPHERIQUES

- **LECTEURS**
  - DISK 500Ko 3''1/2 SF 354 1590
  - DISK 1 Mo 3''1/2 SF 314 1990
  - DISK DUR 20Mo SH 204 4990
  - DISK 1 Mo 3''1/2 CUMANA 1590
  - DISK 1Mo 5''1/4 CUMANA 2400
- **IMPRIMANTES**
  - MATRICIEL SM 804 1990
  - LASER SLM 804 14100
- **MONITEUR**
  - MONOCHROME HR SM 124 1490
  - COULEUR BR ET MR SMI 1425 2990
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR REALTISER 1700
  - DIGILATISEUR PRO 87 2900
  - GENLOCKER NC
  - CAMERA 3350
  - ZOOM 4450
  - STATIF 1839
  - TUNER TELE 1350
  - HANDY SCANNER 3990
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
  - TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
- **AUDIO**
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
  - ST REPLAY 800
- **INTERFACE**
  - REAL TIME CLOCK 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K 990
  - EMULATEUR MAC 1800
  - OSCILLOSCOPE 1990
  - PROG D'EPROM 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL 250
  - FREE BOOT 479
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM 1990
  - EMULATEUR MINITEL 750
- **CABLES**
  - IMPRIMANTE 150
  - PERITEL 150
  - MINITEL 150
  - RALLONGE JOYSTICK 100

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 520 STF + Moniteur Monochrome HR SM 124 3990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - LIVRE DU ST BASIC 149
  - DU BASIC AU C 149
  - BIBLE ATARI S.T. 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
  - LIVRE DU GEM 179
  - LIVRE GFA BASIC 199
  - GFA BASIC + DISKETTE 319
  - GRAPHISME 3D 179
  - GRAPHISMES ET SON 149
  - LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
  - LE LIVRE DU GFA BASIC 199
  - DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) 299
  - TRUCS ET AST. GFA (DISQ. INCL.) 269
  - GRAPHISMES EN GFA 249
- **PSI**
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
  - SYSTEME DE BASE 295
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
  - GEM 285
  - C SUR ATARI ST 165
  - 3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

- **ARCADE**
  - ACADEMY 248
  - BARBARIAN PALACE 199
  - BIVOUAC N.C.
  - BLACK LAMP 249
  - BUBBLE BUBBLE 205
  - CLEVER & SMART 235
  - EAGLE NEST 205
  - EXTENSOR 220
  - GOLDRUNNER 240
  - MACH 3 N.C.
  - MANHATTAN DEALERS 220
  - MISSION ELEVATOR N.C.
  - PREDATOR 185
  - PROHIBITION N.C.
  - SARACEN 199
  - SKYRIDER 120
  - STAR WARS 224
  - STARGLIDER 210
  - SUPER PRINT N.C.
  - TERRAMEX 225
  - TETRIS N.C.
  - TRASH HEAP N.C.
  - WAR HAWK 215
  - WINGS 195
  - SENON 250
- **AVENTURE**
  - BILL PALMER 250
  - JINXTER 269
  - MASQUE + 248
  - MORTVILLE MANOIR 220
  - SAPIENS N.C.
  - SHADOWGATE N.C.
  - SPACE QUEST II 248
  - STAR TREK N.C.
- **EDUCATIF**
  - BALLADE AU PAYS DE BIG BEN 260
  - ENIGME A MUNICH 260
  - MATHS 2, 3, 4, 5, 6 260
  - OBJECTIF MONDE 1, 2 260
- **WARGAME**
  - DEFENDER OF THE CROWN 260
  - ROADWAR 2000 N.C.
  - ROADWAR EUROPA N.C.
  - U.M.S. 295
- **ROLE**
  - PHANTASIE III 290
  - THE BARD'S TALE N.C.
  - ULTIMA N.C.
- **SPORT**
  - COMPILATION EPYX 250
  - ENDURO RACER 195
  - FORMULA ONE GRAND PRIX 199
  - LES DIEUX DE LA MER N.C.
  - WINTER OLYMPIAD C.

NOUVEAUTES

Atomiks	260
Ikari	185
Joe Black	100
Rolling Thunder	202
Staff	220
Vampire Empire	220
Warlock Quest	255
Buggy Boy	213
Out Run	193
Fondation Waste	247
Prepa Bal	260
Space Racer	187
Super Ski	215
Obliterator	245
Roadwars	250
Leathernec	205
Goldrunner II	219
Voyage au centre de la terre	295
Explora	347
Return to Genesis	205
St Wars	200
Power Struggle	260
Seconds Out	199
Dungeor Master	240
American Pool	200

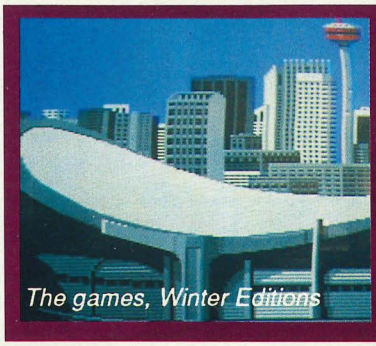
CREDIT CREG IMMEDIAT

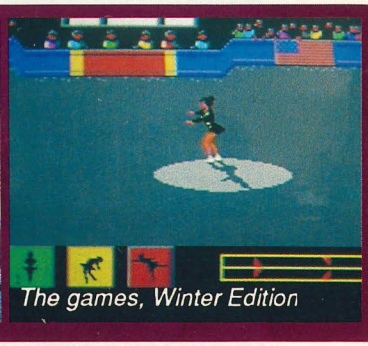
Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

LE JEU DE L'ANNÉE

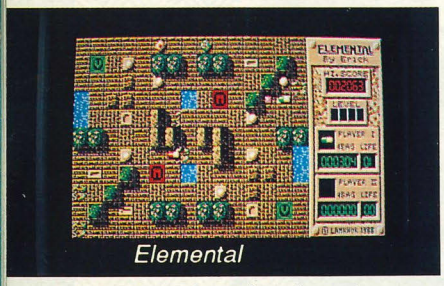
Nous avons enfin réussi à voir l'adaptation officielle des J.O de Calgary, réalisée par Epyx sur C64 (les autres versions seront disponibles durant l'été). Et c'est superbe ! Le meilleur jeu sportif jamais sorti. En plus, les décors reprennent les paysages des J.O. Magnifique, on s'y croirait. Bon détaillons rapidement les épreuves avant le test complet du mois prochain. **Bobsleigh** : superbe, avec multiples angles de vue. **Saut à Ski** : génial, là encore plusieurs prises de vue, mon épreuve préférée. **Ski de fond** : de bonne qualité, mais la seule épreuve qui ne soit pas géniale. **Patinage artistique** : choix des musiques et des mouvements. Très difficile, mais présenté sous un angle inédit et passionnant. **Patinage de vitesse** : animation fabuleuse, incroyablement bonne, à hurler de plaisir. Non, je n'exagère pas. Ou si peu... **Slalom** très bien fait, en parrallèle avec un concurrent (à l'américaine, quoi). Et **Descente**, l'épreuve vedette, vue soit à partir de quatre caméras mobiles, soit avec la même vision que le skieur. Très, très impressionnant. Ce sera incontestablement le jeu de l'été, peut-être même de l'année. **The Game, Winter Editions** est l'adaptation officielle des J.O. d'hiver, et Epyx sortira ensuite l'adaptation des J.O. d'été. Si c'est aussi bon, ce sera le délire. Au fait, à propos de l'été, retenez bien le prochain Micro News, une surprise de taille vous attend... ●

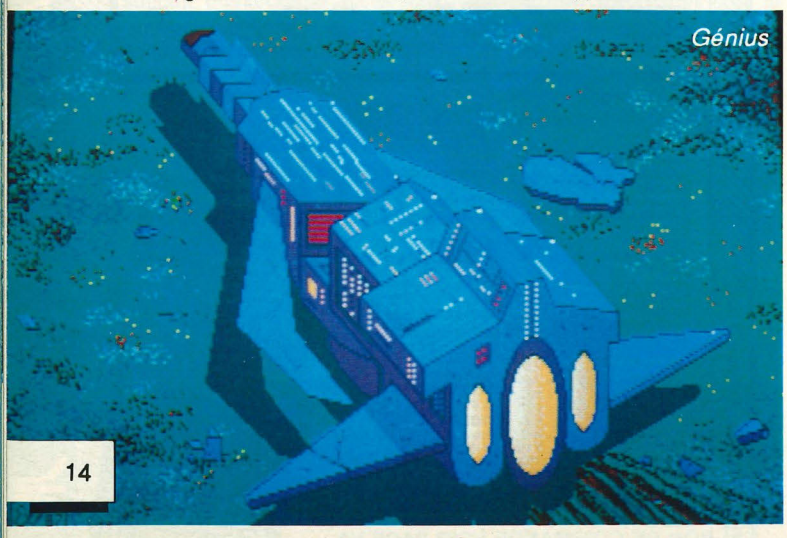

The games, Winter Editions


The games, Winter Edition

LANKHOR FAIT ENCORE PLUS FORT :

Non content du paquet de nouveautés que je vous annonçais le mois dernier, les gens de Lankhor sont repartis aussi sec au boulot et nous ont encore amené de bien belles choses. Ça commence par **Troubadours**, l'éducatif-aventure d'histoire, en cours d'adaptation sur ST : très beau. Ça continue avec **Elemental**, un jeu d'arcade assez bien foutu, lointain cousin de Pac Man ou de Spidertronic (cf n°10), mais incluant une bonne dose de stratégie ou, en tout cas, de ruse. La pré-version que nous avons pu voir était vraiment bonne et le jeu doit, parait-il, être encore meilleur : wait and see. Et voici **Génius**, jeu d'arcade moins sophistiqué mais tout aussi bien réalisé. Le jeu se passe dans un vaisseau spatial, vous êtes un petit robot qui doit veiller sur tout. je ne vous en dis pas plus, mais ça devrait être du tout bon. Guettez ces trois jeux-là, ils seront disponibles courant juin. Oups. J'ai failli oublier de vous dire deux choses : d'abord, le super **Manoir de Mortevielle** est disponible sur PC, dans une version plutôt réussie, vu les maigres possibilités de la machine. Ensuite et surtout, Lankhor cherche un pro du CPC, qui cause l'assembleur Z80 comme moi le taïwanais et qui connaisse le chip sonore du CPC comme sa poche. Si vous vous sentez à la hauteur, appellez-nous, on vous mettra en rapport. ●


Elemental


Génius

AU FAIT

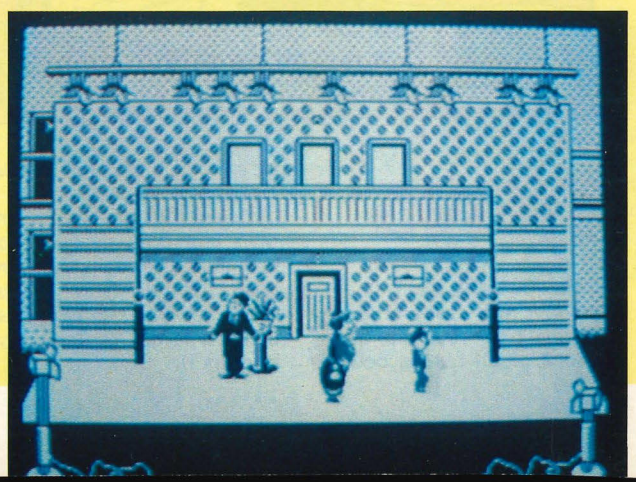
En page 92 du magnifique journal que vous tenez entre les mains, vous devez avoir découvert une rubrique arcade. Repérez bien les photos de **Vigilante** et réjouissez-vous, car Ocean vient d'en acheter les droits d'adaptation. Si vous traînez dans une salle, regardez aussi **Dragon Ninja**, superbe, que Ocean vient également d'acquérir. Tout ça bientôt sur nos micros. ●

POUR LA ROUTE

En page 92 du magnifique journal que vous tenez entre les mains, vous devez avoir découvert une rubrique arcade. Repérez bien les photos de **Vigilante** et réjouissez-vous, car Ocean vient d'en acheter les droits d'adaptation. Si vous traînez dans une salle, regardez aussi **Dragon Ninja**, superbe, que Ocean vient également d'acquérir. Tout ça bientôt sur nos micros. ●

CHARLOT !

Charlie Chaplin, déjà dispo sur PC, arrive sur CPC et il est superbement adapté, en noir et blanc évidemment (gag). **Starring Charlie Chapin** innove en plus par un concept original : vous tournez un film avec Charlot. Vous êtes à la fois metteur en scène, réalisateur, vedette.. Bref, c'est superbe, et ça arrive aussi sur ST. ●



ÉVÉNEMENT FRANÇAIS SUR AMIGA

La parution de ce numéro de Micro News aura décidément été un jour fastueux pour les possesseurs d'Amiga. D'ici à ce que ce jour béni devienne leur fête nationale... En plus des 100 et quelques nouveautés Amiga présentées dans le journal, voici l'événement du jour : quatre des meilleurs softs français viennent d'être adaptés. Qui plus est, ils viennent de quatre sociétés différentes. Alléluia, jour de fête, Noël et toutes ces sortes de choses. Allez, je ne vous fait pas languir d'avantage. Par quoi je commence ? Pour une fois qu'il y a abondance... Allez, on a **Space Racer**, de Loriciels. Superbe. Au moins aussi bon que la version ST, avec des bruitages un peu meilleurs. La course de moto futuriste a très bien réussi son transfert et on y joue avec toujours autant de plaisir. Ensuite, Ere nous adapte **Bubble Ghost**, un soft déjà très sympa sur ST (et même sur CPC), toujours aussi rigolo. Le petit fantôme que vous êtes doit souffler sur une bulle en évitant des obstacles dangereux. Si vous êtes un fana de l'arcade pure et dure ça ne vous plaira pas, mais sinon c'est vraiment marrant. Silmarils, jeune boîte française, vient d'adapter son célèbre **Manhattan Dealers**. Là encore, c'est identique à la version ST, animation un peu saccadée, graphismes réussis, sans plus. Un bon ensemble, et surtout une société dont on espère beaucoup dans le futur. Enfin, et c'est sûrement le soft qui a été le mieux adapté, le très célèbre **Manoir de Mortevielle** arrive ! Lui, il a été véritablement retravaillé : graphismes nettement plus beaux, synthèse vocale plus compréhensible, ergonomie un peu plus poussée. Voilà qui devrait redonner une deuxième jeunesse à cette géniale enquête policière, déjà plébiscitée sur ST. Et la suite, **Maupiti Island**, encore plus belle, arrive bientôt...

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

* sauf promo

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	1450
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

- **IMPRIMANTE**
  - MPS 801 . . . 1300
  - MPS 1200 . . . 2290
- **MONITEUR**
  - 1802 (40 col) . . . 1990
  - 1902 (80 col) . . . 2790
- **LECTEUR**
  - K7 130 . . . 250
  - DISK 1541 . . . 1650
  - DISK 1571 . . . 2490
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE KOALA PAD . . . 1300
  - TABLETTE GRAPHISCOPE . . . 990
  - CRAYON OPTIQUE . . . 410
  - SOURIS 64 MAGIC MOUSE . . . 480
  - SOURIS 128 . . . 550
- **AUDIO**
  - SOUND EXPANDER . . . 1200
  - SOUND SAMPLER . . . 850
  - CLAVIER SYNTHE . . . 925
  - SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC . . 480
  - SYNTHE VOCAL VOICE MASTER . 850
  - INTERFACE MIDI . . . 350
- **INTERFACE**
  - CENTRONICS . . . 890
  - IEE . . . 1590
  - RS 232 . . . 650
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM DTL DIGITELEC . . . 1590
  - MODEM DTL + DIGITELEC . . . 1990
  - EMULATEUR MINITEL . . . 390
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK . . 1290
  - INTERFACE PAL-RVB . . . 450
  - TUNER TELE . . . 1390
- **CARTOUCHES**
  - CPM . . . 390
  - POWER CARTRIDGE . . . 470
  - GAME KILLER . . . 150
  - FREEZE FRAME . . . 490
  - EXTENTION MEMOIRE 256 K . . . 1290

PROMO C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels 2990 F

20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 . . . 149
  - LE LIVRE DU CP/M . . . 149
  - LA BIBLE DU COMMODORE 128 . . . 249
  - LE LIVRE DU BASIC 7.0 . . . 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 . . . 179
  - PEEKS ET POKES DU C128 . . . 129
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 . . . 99
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2 . . . 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 . . . 179
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1 . . . 149
  - ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 . . . 149
  - JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER . . . 129
- **PSI**
  - CLE POUR C64 . . . 110
  - CLE POUR C128 . . . 110
  - BASIC C128 . . . 149
  - CPM/PLUS SUR C128 . . . 149
  - 102 PROGRAMME C64 . . . 120
  - 102 PROGRAMME C128 . . . 120

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - DATAMAT . . . 350
  - TEXTOMAT . . . 350
  - POWERPLAN . . . 650
  - SWIFT . . . 450
  - SWIFT K7 . . . 295
  - WIZASTAR 128 . . . 1190
  - VIRGULE SENIOR . . . 750
  - SUPERBASE 128 . . . 595
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - SUPERPAINT . . . 350
  - GAME MAKER . . . 220
  - ART STUDIO D . . . 149/184
  - ADVANCED MUSIC SYSTEM . . . 310
  - MUSIC STUDIO . . . 186
- **PROGRAMMATION TRANSFERT**
  - BASIC 64 . . . 350
  - OSFORD PASCAL . . . N.C.
  - MON. 64 . . . N.C.
  - DISC DISSECTOR . . . 324
  - LOGO . . . 595
  - BASIC 128 . . . 450
- **EDUCATIFS**
  - MAITREMOTS . . . 190
  - ALGEBRE (N°1 à N°2 . . . 190
  - MATS SUP . . . 190
  - MIMI . . . 295
- **ARCADE**
  - AIRBORNE RANGER . . . 105
  - ARKANOID . . . 149
  - BEDLAM . . . 107
  - BLAZER . . . 92
  - CLEVER § SMART . . . 109
  - DARK SCEPTRE . . . 94
  - ITALIEN . . . 91
  - MAGNETRON . . . 159
  - MORPHEUS . . . 109
  - OCTAPOLIS . . . 98
  - PLATOON . . . 92
  - PREDATOR . . . 96
  - RASTAN . . . 95
  - ROLLING THUNDER . . . 155
  - STAR WARS . . . 159
- **AVENTURE**
  - ANDY CAPP . . . 99
  - VOYAGER . . . 196
- **COMPILATION**
  - MAGNIFICENT SEVEN . . . 165
- **REFLEXION**
  - CHESSMASTER . . . 109
- **SIMULATION**
  - APOLLO 18 . . . 109
  - HUNT FOR RED OCTOBER . . . 109
  - THE TRAIN . . . 109
- **SPORT**
  - 4 TH & INCHES . . . 109
  - SKATE OR DIE . . . 109
  - WESTERN GAMES . . . 109
- **NOUVEAUTES**
  - BASKETBALL . . . 95/145
  - BLACK MAGIC . . . 95/145
  - CHAMPION SHIP WRESTLING . . . 95/145
  - GAME OVER . . . 95/145
  - GUNSLINGER . . . 95/145
  - IKARI WARRIOR . . . 89/129
  - INDIANA JONES . . . 95/145
  - KILLED UNTIL DEAD . . . 95/145
- **HIT PARADE**
  - ARCHONOID . . . 89/135
  - ARMY MOVES . . . 89/145
  - BARBARIAN . . . 95/135
  - BOMBJACK 2 . . . 89/129
  - COBRA . . . 89/129
  - DEEPER DUNGEONS . . . 95/145
  - ENDURO RACER . . . 95/145
  - FIST 2 . . . 95/129
  - GAUNTLET . . . 95/145
  - GUNSHIP . . . 145/195

NOUVEAUTES

- JO . . . 95/155
- Cybernoid . . . 105/155
- Magnetron . . . 99/101
- Samourai . . . 95/155
- Warrior . . . 209
- Panzer's Strike . . . 209
- Shiloh . . . 219
- Pelton Vs Rome . . . 115/185
- Arcade Alley . . . 109/159
- Gee Bee . . . 191
- Voyager . . . 95/155
- Rastor . . . 95/155
- Bedlam . . . 191
- Bard's Tale II . . . 159
- Octapolis . . . 145
- Platoon . . . 99
- Psycho Soldier . . . 155
- Rastan . . . 95
- Rygar . . . 98
- Side Arms . . . 107
- Side Wize . . . 95
- Thundercats . . . 99
- Trantor . . . 96
- Wizball . . . 95
- Wonder Boy . . . 105
- Defender of the crown . . . 105
- Killed until dead . . . 119
- Pirates . . . 99
- Slaine . . . 89
- Solomon's Key . . . 196
- Voyager Imagine Arcade Hits . . . 95
- Les trésors d'US Gold . . . 16
- Chessmaster 2000 . . . 19
- Pile-up . . . 139
- Tetris . . . 155
- California Games . . . 98
- Sailing . . . 92
- Skate or Die . . . 191
- Western Games . . . 155
- B-24 . . . 105
- Power Struggle . . . 165

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°

VIDEOSHOP L'ESPACE

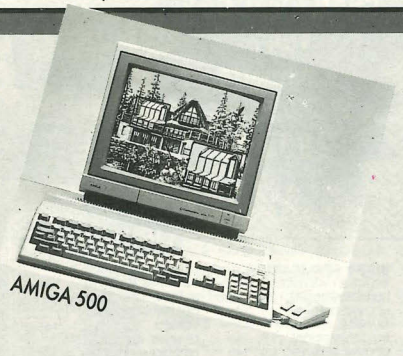
PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA GAMME 16/32 BITS AMIGA et MEGA STF

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run **890F**

En option :
Le pistolet interactif comprenant :
– LE PHASER
– 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF *2990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 ..... *4990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 ..... *5490F*
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D* *5990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D* *6990F*

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER *6490F*
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF 4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique 5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique 7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124
+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)
+ Imprimante CITIZEN 120 D 7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 ..... 8490F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D *9490F*
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!
COMMODORE COMPATIBLE PC1 + MONITEUR MONOCHROME.. 3990TTC

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS *1450F*
COMMODORE 128 + JANE *2190F*
COMMODORE 128D + JANE *3990F*

OFFRES SPECIALES
COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + 3 jeux + manette *2990F*
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 ..... *5990F*

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500 ..... *4490F*
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... *6990F*
AMIGA 2000 ..... *11490F*

OFFRES SPECIALES
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 ..... *6490F*
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D *7990F*
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... *13990F*
Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.05.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. *Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises), port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux+1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR+IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent!!!

THOMSON

TO16PC + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE DM100 + PACK MICROSOFT 5990F

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)+JEUX+MANETTE	2990F
TO8 D+MONITEUR COULEUR+JEUX+MANETTE	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

- **SERVICE APRES-VENTE**
Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
Service technique : 42 96 93 95

- **OCCASIONS**
Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- **LES COLLECTIVITES**
Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

AMSTRAD 6128

THOMSON TO8

ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

EXCEPTIONNEL ! Disquettes 3,5" Les 100 : 7,90 f l'unité

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*

☐ Je vous joins mon règlement-par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

Remise club 10%
Carte n°.....

MN 11

LE SICOB PRO, PRO, PRO

Année après année, le SICOB devient de plus en plus chiant. Oups. Non, j'l'ai pas dit. D'ailleurs, soyons juste, ce n'est pas entièrement vrai. Disons qu'il revient à sa vocation ancestrale, la bureautique et les gros systèmes. Si le PC et le Mac étaient quand même honorablement représentés, rien qui ne ressemble de près ou de loin à un jeu n'était visible sur tout le salon.

Même Amstrad, reniant avec soin ses premières amours, ne présentait que des applications supposées très professionnelles. A quand un véritable salon du jeu micro ? Entre une Amstrad Expo de plus en plus pro et un Festival de la Micro bien terne et sans public, c'est le désert. Triste.

Revenons au Sicob. En fait, deux stands étaient intéressants pour nous. **Atari** d'abord, où il fallait jouer des coudes pour approcher des machines. A voir, le **Transputer**, un prototype du **CD ROM**, un grand écran haute-résolution compatible GEM et autres babioles du même genre. Si l'écran est quasiment disponible, au prix d'ailleurs "honnête" de 14 000 F HT, il ne concerne que les fans de la PAO. Sinon, le reste n'est que prototype, pas encore disponible et même très loin de là, avec des caractéristiques pas encore définitives, au prix non encore fixé... Bref, comme toujours chez Atari, tout baigne, y'a plein de nouveauté mais rien n'est prêt. Il n'empêche qu'Atari reste, aujourd'hui, le principal moteur de la micro familiale. Pas mal d'éditeurs étaient aussi présents sur le stand. Les deux les plus visités furent **Carraz** pour l'éducation et **Lankhor** pour les jeux, preuve que malgré son côté pro, le Sicob avait attiré pas mal de visiteurs plus relax.

Commodore exposait sans honte ses **Amiga**, pourtant un peu noyés au milieu des compatibles. Pas mal de nouveautés au niveau vidéo, Genlock, incrustation, sur lesquelles je ne m'étend pas vu les prix de ces joujoux (autour de 2 bâtons en moyenne. Et hop, passez à la caisse...). Quelques jeux quand même, et surtout une superbe démo musicale et sonore à en filer une crise de rage à Jack Tramiel. Dommage que l'Amiga 500 soit toujours vendu 4500 F. A 1000 balles de moins, il aurait vraiment une chance de bouffer la part du lion.

Ah oui au fait, j'ai aussi vu un nouveau **Thomson**. J'ai failli oublier de vous en causer tellement c'est intéressant. Visiblement décidé à suivre les moindres initiatives d'Amstrad, Thomson nous présente un portable. Pardon, un portatif : il y a bien un écran LCD, mais il faut l'acheter à part. Par contre, la souris est vendue avec. Sinon, rien de spécial, il n'est ni spécialement révolutionnaire, ni catastrophique, ni trop cher, ni très bon marché. Seule particularité marrante, il propose en standard le mode CGA étendu (256 couleurs en basse résolution). QU'est-ce que ça a de loufoque ? Simplement le fait qu'il n'existe aucun logiciel au monde qui reconnaisse ce mode. Et j'exagère à peine... Enfin, Thomson va essayer de décider des éditeurs à s'en servir. Je suis sceptique. Par contre, deux emplacements permettent d'accueillir des cartes d'extensions, ce qui n'est pas mal pour un... portatif. Bref. Ça sera vendu autour de 5000 F, sans moniteur mais avec une prise péritel. J'aurais bien voulu vous ramener une photo, mais pas moyen, j'ai failli me faire démolir mon appareil sous prétexte que le produit n'avait pas encore son look final. Bon, c'est pas grave, vous aurez droit à un test complet dans le numéro de septembre...

Bref, je résume. Des prototypes, des stations de travail qui valent trois millions (nouveaux), des prototypes, des imprimantes laser à deux cent bâtons (anciens), des machines pas encore dispo. Bref, la routine d'un Sicob qui devient de plus en plus terne. On ira quand même jeter un coup d'œil au Sicob Micro de septembre, mais le cœur n'y est plus : là aussi, le mot d'ordre est au professionnel. ●

SINCLAIR Z88

Ça ressemble à un Sinclair, ça en a le goût et la couleur mais officiellement ce nouvel ordinateur, disponible prochainement en France, ne s'appellera pas Sinclair, même s'il a été conçu par Sir Clive du même nom. Normal, la marque Sinclair a été revendu à Amstrad il y a environ deux ans.

Le **Z88**, de Cambridge Computers, risque néanmoins de faire du bruit car ce sera le **premier ordinateur portable digne de ce nom** : format feuille de papier A4 (21 x 29 cm), un poids de 900 g pour une épaisseur de 2 cm ! L'écran permet l'affichage de 8 lignes, le clavier est en caoutchouc et les logiciels sont incorporés : traitement de texte, gestion de fichiers, tableur, agenda. Il n'y a pas de compatibilité avec qui que ce soit mais on peut transférer des données à l'aide d'un câble sur un compatible PC ou un Macintosh.

Importateur : Drion Electronique France, (1) 47.39.78.40. Prix : environ 3000 F.

TOUT CHAUD

Ça c'est de l'actualité. Le matin même du bouclage, on a reçu **Space Racer sur CPC, MO6, TO8, TO9+ et PC.** Malgré une crise d'hystérie de l'imprimeur qui hurlait je ne sais quoi à propos d'un certain délai qu'il faudrait que je respecte, je les ai regardé et je peux vous dire que chaque version est au maximum de chaque ordinateur, soit 3 très bons jeux pour vos machines. Je peux également vous dire que **Bobo**, d'Infogrames, arrive sur CPC courant juin, mais je ne peux pas vous en dire plus ou l'imprimeur m'étrangle. Tant pis. ●

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20 rue de Montreuil - 94300 Vincennes
Tél. : 43.28.22.06

ORDIVIDUEL

Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

AMSTRAD

CPC 6128 couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ CPC 464 monochrome . . . . . 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur . . . . . 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome . . . . . 2990 F

TOUS LES PCW/1512/1640
NOUVEAU PORTABLE PPC

ATARI

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ Atari 520 STF . . . . . 2990 F
- ☐ Atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- ☐ Atari 1040 STF + monit. coul. . 7490 F

LES MEGA ST
LES CONFIGURATIONS LASER

THOMSON

TO8D
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ TO8D + câble péritel . . . . . 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. . . . . 3690 F
- ☐ MO6 . . . . . 1490 F

LA GAMME PC TO16
du simple disque au disque dur

JOYSTICK

- ☐ Konix . . . . . **160 F**
- ☐ Switchjoy . . **185 F**
- ☐ Cobra . . . . . **495 F**
- ☐ PRO 5000 . . **170 F**
- ☐ Magnum . . . **149 F**

NOUVEAUTES LOGICIELS

AMSTRAD

	K7	D
720		☐ 145 F
Arcade action	☐ 115 F	☐ 170 F
Arkanoïd II		☐ 170 F
Billy II	☐ 140 F	☐ 199 F
Bobsleigh		☐ 170 F
California games	☐ 120 F	☐ 150 F
Capitaine Blood		☐ 230 F
Collection Konami	☐ 125 F	☐ 220 F
Combat school		☐ 155 F
Conspiration		☐ 199 F
Crafton II	☐ 150 F	☐ 150 F
Crazy car	☐ 135 F	☐ 185 F
Dark sceptre	☐ 170 F	☐ 160 F
Défi au tarot		☐ 180 F
Enduro Racer	☐ 105 F	☐ 155 F
Druid II		☐ 160 F
Eye	☐ 120 F	☐ 180 F
F15 Strike Eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
Gabrielle		☐ 190 F
Geants d'Arcade	☐ 115 F	☐ 199 F
Gee Bee	☐ 115 F	☐ 165 F
Gold Hit III	☐ 115 F	☐ 185 F
Gothick		☐ 175 F
Gryzor	☐ 100 F	☐ 145 F
Han d'Islande		☐ 240 F
Heartland	☐ 100 F	☐ 155 F
Impossible Mission 2	☐ 110 F	☐ 160 F
La marque jaune	☐ 299 F	☐ 260 F
L'anneau de Zengara		☐ 235 F
La Panthère Rose	☐ 120 F	☐ 199 F
Le Syndrome	☐ 125 F	☐ 199 F
Magic Club N° 1		☐ 195 F
Mange Cailloux		☐ 175 F
Meilleurs au monde	☐ 120 F	☐ 195 F
Nigel Mansell	☐ 125 F	☐ 195 F
Ocean all star II	☐ 125 F	☐ 175 F
Power play	☐ 120 F	☐ 165 F
Prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
Pub Games	☐ 115 F	☐ 145 F
Rampage	☐ 105 F	☐ 165 F
Red october sineu		☐ 210 F
Rolling Thunder	☐ 95 F	☐ 170 F

ATARI

- ☐ Black lamp . . . . . 215 F
- ☐ Bobo . . . . . 220 F
- ☐ Carrier Command . . . . . 265 F
- ☐ Crafton II . . . . . 265 F
- ☐ Crash Garret . . . . . 295 F
- ☐ Dark castle . . . . . 210 F
- ☐ Déjà vu . . . . . 325 F
- ☐ Dungeon Master . . . . . 265 F
- ☐ Flintstones . . . . . 225 F
- ☐ Foundation waste . . . . . 255 F
- ☐ Goldrunner 2 . . . . . 220 F
- ☐ Goldrunner 2 scenery N×2 . . . 65 F
- ☐ Gunship . . . . . 270 F
- ☐ Hollywood Poker . . . . . 110 F
- ☐ Ikari warriors . . . . . 170 F
- ☐ Impossible Mission 2 . . . . . 299 F
- ☐ Knight Mare . . . . . 220 F
- ☐ La marque jaune . . . . . 299 F
- ☐ La panthère rose . . . . . 265 F
- ☐ Leatherneck . . . . . 215 F
- ☐ Les Geants d'arcade . . . . . 260 F
- ☐ Le sida et nous . . . . . 199 F
- ☐ Mewilo . . . . . 250 F
- ☐ North star . . . . . 210 F
- ☐ Oids . . . . . 260 F
- ☐ Out Run . . . . . 195 F
- ☐ Predator . . . . . 210 F
- ☐ Return to Genesis . . . . . 195 F
- ☐ Roadwards . . . . . 230 F
- ☐ Rolling thunder . . . . . 199 F
- ☐ Secound out . . . . . 190 F
- ☐ Space Racer . . . . . 199 F
- ☐ Spider Tronic . . . . . 235 F
- ☐ Spitfire 40 . . . . . 280 F
- ☐ Staff ×29 . . . . . 235 F
- ☐ Super Ski . . . . . 220 F
- ☐ Terramex . . . . . 230 F
- ☐ **Terror pods** . . . . . 230 F
- ☐ Test drive . . . . . 265 F
- ☐ The world's Greatest . . . . . 245 F
- ☐ Trantor . . . . . 210 F
- ☐ Vampire Empire . . . . . 170 F
- ☐ Versailles Story . . . . . 270 F
- ☐ Voyage centre terre . . . . . 299 F

THOMSON TO8

- ☐ Aquanaute . . . . . 220 F
- ☐ Arkanoïd + Sorcery + Formule 1 . . . . . 299 F
- ☐ Atomik . . . . . 155 F
- ☐ Balthazar . . . . . 199 F
- ☐ Bivouac . . . . . 199 F
- ☐ Blue War II + Blue Star + Garden . . . . . 195 F
- ☐ Bobo . . . . . 220 F
- ☐ Carré d'As compil . . . . . 235 F
- ☐ Défi au tarot . . . . . 199 F
- ☐ Dossier Boerhaave . . . . . 199 F
- ☐ Enduro Racer . . . . . 220 F
- ☐ Enthropie . . . . . 199 F
- ☐ Flippard + Space game + Camillo . . . . . 195 F
- ☐ Game Over . . . . . 210 F
- ☐ Iznogoud . . . . . 255 F
- ☐ K.Y.A. . . . . 220 F
- ☐ L'Heritage 2 . . . . . 199 F
- ☐ Les Athlètes . . . . . 199 F
- ☐ Mach 3 . . . . . 220 F

OUVERT JUSQU'A 19H ET SAMEDI

PROMOTION **MONITEUR PERITEL**

Transformez votre moniteur en TV grâce à cet interface.

- ☐ interface T.V. . . . . ~~1490 F~~ / **1190 F**
- ☐ interface T.V. avec télécommande . . . . . 1690 F

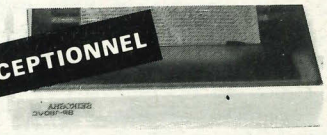
UNE NOUVELLE STAR EST NÉE...

Imprimante STAR LC 10
- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLQ
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

NOUVEAU

☐ STAR LC 10 . . . . . **2595 F**

SEIKOSHA 180 AI



☐ Imprimante SEIKOSHA 180 AI . . . . . **1 590 F**

CREDIT IMMEDIAT & CARTES

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____ MN11

_____ TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL,** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CB N° de carte _____ Date de validité _____ Signature

L'ATARI E.T. !

3 NOUVEAUX ATARI

S'agit-il encore d'un nouveau modèle d'ordinateur ? Non, non, non ! C'est arrivé par un calme après-midi, à la rédaction du journal. Il y eut soudain un énorme fracas dans la cour lorsque qu'un petit vaisseau interplanétaire descendit au milieu des immeubles dans le vacarme de ses rétro-fusées. Quelques instants après, trois extra-terrestres apparaissaient sur le rebord de la fenêtre et pénétraient de force dans les locaux de Micro News, une arme étrange à la main. Ils pointèrent leurs engins sur nous, tirèrent... Une étrange sensation nous envahit, un picotement pas désagréable ; nous étions bel et bien paralysés mais nous restions conscients et entendions les pensées des visiteurs dans notre esprit. Ils avaient gagné un concours dans leur lointaine planète et le gros lot était un voyage sur la Terre. Mais il y avait un gage : ils devaient rapporter la preuve de leur participation à une œuvre terrestre et ils avaient choisi de faire ce dossier sur l'Atari ST ! A notre réveil, le dossier était entièrement terminé et les "Aliens" avaient disparu. Nous dûmes remanier plus d'une fois le texte qui était parsemé de remarques très désobligeantes genre "la résolution de cet ordinateur me rappelle le Zyrlog F-K de mon arrière-arrière grand-père, quels nuls ces terriens !". Avant de nous évanouir, nous avions heureusement pu prendre quelques photos. Et dire qu'ils vont revenir à la sortie du journal pour prendre un numéro !

ATARI, DE LA CONSOLE AU MEGA !

Atari a commencé par fabriquer des jeux d'arcade puis des consoles de jeux familiales. Au moment du grand boum de la micro domestique, la société a connu quelques moments difficiles avec ses ordinateurs 800 XL, pourtant excellents. C'est d'ailleurs ce qui a incité la Warner à vendre Atari à Jack Tramiel, l'ancien patron de Commodore, qui a effectué une reprise en main musclée et a donné un second souffle à l'entreprise. Atari est de nouveau un géant et se porte de mieux en mieux.

A l'origine de ce retour en force, la série des Atari ST, les premiers 16 bits disponibles sur le marché. Leur avance technologique était importante, mais les machines mirent quand même quelques temps à s'imposer réellement, en raison d'un manque de finition certain. Les premiers ordinateurs ST arrivés sur le marché français fin 85 coûtaient 9900 F. Pour ce prix, le drive et l'alimentation étaient externes, le système d'exploitation était en disquette et devait être chargé en RAM à chaque utilisation (2 minutes d'attente et près de la moitié de la RAM occupée), et en plus il était buggé ! Bref, les premiers ST étaient des prototypes peu fiables qui n'auraient jamais dû être mis sur le marché, surtout à ce prix-là !

Il faut souligner le rôle d'un jeu dans la

Le pionnier

réussite du ST : *the Pawn*, de Rainbird. Cet extraordinaire jeu d'aventure possède des graphismes fabuleux. Pendant un long moment, ça a été le seul programme disponible sur ST (avec le Logo de Digital Research !), et il était en démo permanente chez tous les revendeurs. A lui seul, *the Pawn* a fait vendre autant de ST que toutes les campagnes de pub d'Atari France.

LA GAMME ST

La gamme ST comprend quatre modèles, fort proches d'ailleurs les uns des autres : 520 STF, 1040 STF, Méga 2 ST, Méga 4 ST. Le F qui suit "ST" signifie uniquement qu'un lecteur trois et demi est intégré à la machine (F comme Floppy). N'oublions pas également que la gamme ST a connu un enfant mort-né : le 260 ST, sorti uniquement à la demande de la presse anglaise. Trop limité en RAM, sa carrière ne dura que quelques semaines.

Tous les modèles ST intègrent le TOS et le GEM en mémoire morte. Le TOS, pour Tramiel Operating System (quel mégalo, quand même, le père Tramiel !) est un système d'exploitation inspiré du poussiérieux CP/M. L'utilisateur n'y a pas accès mais travaille avec GEM, le logiciel graphique (icones, menus déroulants et souris) qui pilote le ST.

LE 520 STF et 1040 STF

Ces deux machines, sœurs jumelles en apparence, sont assez compactes, comprenant un clavier 94 touches, dont 10 de fonctions et un pavé numérique séparé. A l'origine, le 520 était vendu avec un lecteur de disquettes simple-face et le 1040 un double-face. Pour cause de pénurie de lecteurs simple-face, les 520 sont maintenant équipés d'origine en double-face. Bon plan, puisque le prix n'a pas augmenté d'un centime. La seule différence qui subsiste donc entre un 520 et un 1040 est la capacité mémoire. Et si vous avez un électronicien dans vos relations, il pourra parfaitement étendre votre 520 à un méga pour moins de 1000 F. La différence de prix entre les deux modèles ne se justifie donc uniquement que par le positionnement "pro" qu'Atari a voulu donner au 1040.

Haut de gamme : Méga et disque dur.

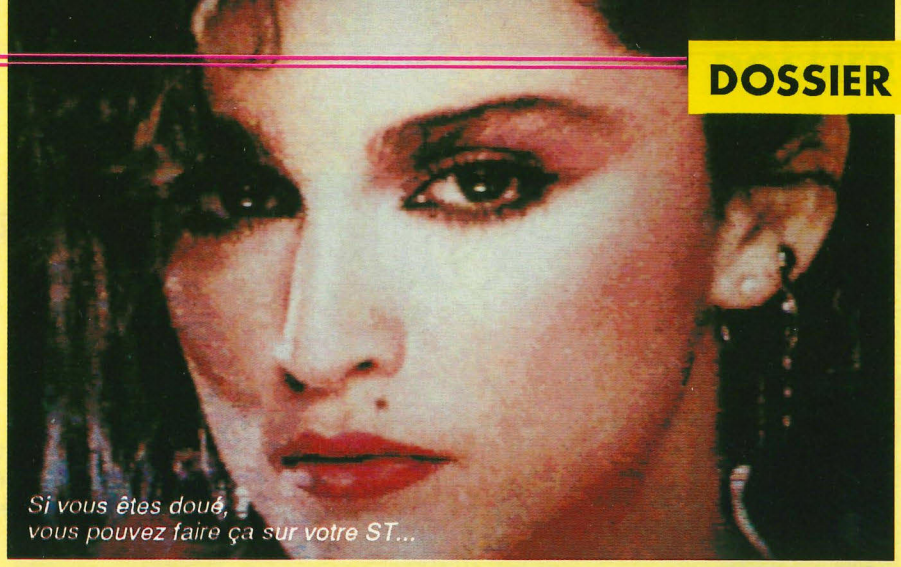
Le lecteur de disquettes se trouve sur le côté droit de la console, une position inhabituelle mais à laquelle on finit par s'habituer (Commodore s'en est inspiré pour l'Amiga 500). Le lecteur de disquettes a une fiabilité nettement supérieure à celle de l'Amiga, mais les pannes sont malgré tout assez fréquentes. Le drive du ST est également plus rapide. Ce qu'on gagne en fiabilité, on le perd en espace : une disquette double-face ST a une capacité de 720 Ko contre 880 Ko pour l'Amiga.

Côté connecteurs, on trouve pêle-mêle une RS232C, une interface parallèle (pour une imprimante), un connecteur pour un second drive, un connecteur haute rapidité (DMA) pour un éventuel disque dur (pour les riches, aux alentours de 4000 F, bonjour les dégâts), et enfin des connecteurs plus classiques : joystick (au standard...Atari, évidemment), souris, moniteur et cartouche. A côté de ce dernier se trouve par contre quelque chose de beaucoup plus remarquable : un port MIDI (MIDI IN et MIDI OUT. Un vrai MIDI quoi...). Ce port permet de relier le ST à un synthé professionnel disposant de l'interface (Yamaha DX7, Roland, etc). C'est un outil pro utile à des musiciens de haut niveau. Signalons que malgré sa vocation première, le MIDI peut servir également à des transferts plus classiques entre plusieurs ST, ceci à très haute vitesse (par exemple, le jeu Midi Maze).

Le port DMA, géré par une puce spécialisée, permet des transferts à haute vitesse entre la mémoire et un disque dur car il ne passe pas par le microprocesseur 68000. Le temps de boire une gorgée de café et hop, 300 Ko sont en RAM.

Puisqu'on y vient, parlons-en, du 68000 ! Cadencé à 8 Mhz, le 68000, tout le monde le sait, est un 16 bits capable de travailler sur 32 bits en interne. Un 16 bits est plus gourmand en mémoire qu'un classique 8 bits. Les 512 Ko sont donc remplis plus vite qu'on ne pourrait le croire. Ne vous affolez pas, ce n'est quand même pas demain que vous écrirez un programme basic de plus de 100 Ko. Par contre, de nombreux jeux fournis sur plusieurs disquettes (style *Defender of the Crown*) "rament" un peu sur ST et obligent à de nombreuses manipulations.Sur un 1040 (ou un 520 gonflé, j'y reviens encore une fois), ça passe à l'aise.

Modèle luxe, avec la laser en prime.



Si vous êtes doué, vous pouvez faire ça sur votre ST...

LE GRAPHISME

Atari ne nous a pas offert le nec plus ultra. Certains ordinateurs sortis à la même époque proposent même des possibilités légèrement supérieures (MSX2, Amiga...). L'Atari évoque plutôt l'Apple II GS. Qui plus est, si vous voulez accéder à tous les modes, vous devez absolument posséder un moniteur couleur (ou une télé péritel) et un moniteur monochrome haute résolution. Le mode haute résolution est capable d'afficher 640 points sur 400, uniquement en noir et blanc (gag). Ça n'a l'air de rien, mais c'est supérieur au Macintosh et ça permet de travailler à la fois avec un affichage de texte très dense et des graphismes d'une très grande finesse. Le moniteur haute résolution est nécessaire car les vitesses de balayage sont incompatibles avec les moniteurs couleurs classiques.

La moyenne résolution offre 4 couleurs en 640 x 200 et la basse résolution 320 x 200 en 16 couleurs. Pas mal.

Attention : un programme couleur ne tournera pas en monochrome à moins d'être prévu pour cela. L'inverse est également vrai. Dommage, dommage, cela oblige à acheter deux moniteurs... Notez quand même que le monochrome est surtout intéressant pour les applications pros. Un joueur s'en passera sans regret.

Le ST possède une palette de 512 couleurs mais, contrairement à l'Amiga, ne peut en afficher que 16 simultanément (en théorie). Chaque page écran, quelque soit le mode, occupe 32 Kilos Octets.

L'UTILISATION

Les ST ont été conçus pour ressembler le plus possible au Macintosh. A l'HHHHebdo (...giciel, pour les incultes), le surnom "officiel" du ST était d'ailleurs le "Jackintosh". Coût nettement inférieur et des capacités assez proches. Pour copier le Mac, il fallait un microprocesseur puissant et une bonne interface graphique. Pour le processeur, c'est réussi, puisque le 68000 est celui-là même qui équipe les coûteux bijoux d'Apple. Par contre, l'interface graphique... A l'utilisation, GEM se révèle quand même nettement plus lourd que le Mac, bien moins puissant et surtout bien moins rapide. C'est tout de même paradoxal, puisqu'il existe des émulateurs MAC sur ST qui font tourner les logiciels plus vite qu'avec le vrai (ex : MAC ALADIN qui ne fonctionne qu'avec le moniteur noir et blanc. Gag).

Le Basic livré avec la machine fonctionne d'ailleurs sous GEM. De toute manière, c'est une nullité innommable, et encore, je suis gentil. Niveau basic, optez plutôt pour le GFA Basic ou l'Omikron, tous deux dix fois plus rapides.

Le GEM ralentit considérablement la plupart des programmes. D'ailleurs, il ne devrait pas être systématiquement utilisé par la plupart des utilitaires. Seulement, travailler sous GEM est plus facile pour les développeurs et permet donc aux éditeurs d'accélerer leurs productions, au détriment, trop souvent, de la qualité. Le recours systématique à la souris peut aussi poser des problèmes. Les touches de fonctions du ST sont sous-utilisées. Pour un traitement de texte, il est pratique de pouvoir disposer de raccourcis clavier, surtout pour certaines fonctions utilisées fréquemment. Enfin, on ne va pas être plus royalistes que le roi : vu son prix, le ST possède une vitesse et une puissance étonnante. Mais à quand un vrai DOS digne de ce nom ? Bientôt, paraît-il, puisque certaines rumeurs font état d'un TOS entièrement refondu, disponible dans quelques mois. Question : pourrais-je l'adapter à mon vieux 1040 de la première heure ?

LA QUALITÉ

Le défaut de jeunesse du ST a incontestablement été son manque de fiabilité. Ces problèmes sont dûs d'une part à des problèmes ponctuels aujourd'hui résolus, mais aussi à une réduction maximum des coûts.

De nos jours, les choses se sont nettement améliorées et le taux de panne, bien que relativement élevé, devient plus raisonnable. Notez quand même que si Atari a économisé sur certains coûts (plastique du boitier), l'électronique est par contre de très bonne qualité et bien intégrée.

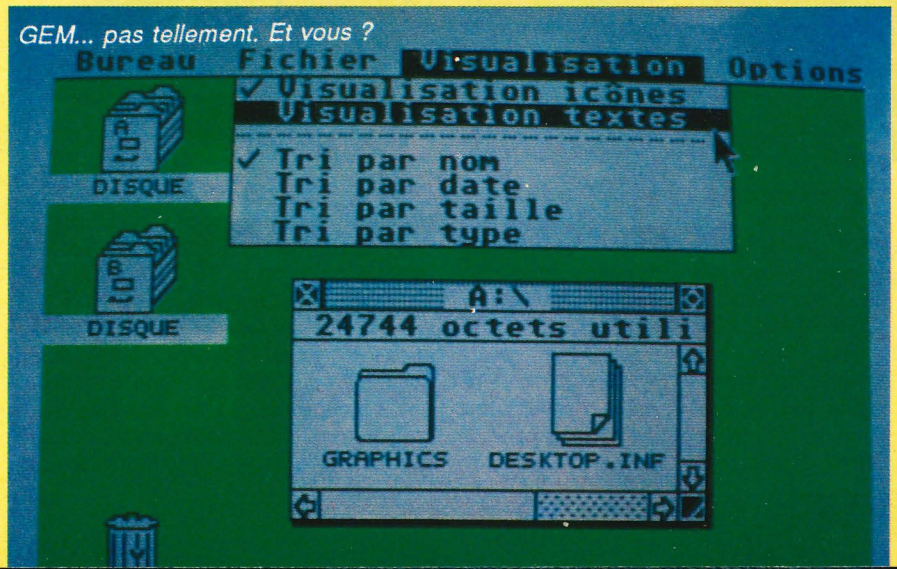
Le 520 STF, avec 512 Ko de mémoire, le GEM en ROM et un drive double face vaut aujourd'hui 2990 F TTC.

Un prix ridiculement bas vu ses performances.

Le 1040, avec son méga de mémoire, vaut 4990 F TTC, deux mille francs de plus pour seulement pour 512 Ko supplémentaires : étonnant !

Le moniteur monochrome Atari vaut 1490 F TTC, et il est très bon, je vous le recommande.

Le moniteur couleur coûte 2990 F TTC, un peu cher mais pas mal du tout. De toutes manières, vous pouvez vous servir de la télé...



GEM... pas tellement. Et vous ?

ATTENTION LES YEUX !

GRAPHISME ST

Même s'il est devancé par l'Amiga et les MSX2 au niveau graphisme, l'Atari ST n'en possède pas moins des capacités graphiques d'un très bon niveau. Et la faiblesse (relative) au niveau matériel est largement compensée par la qualité des logiciels et l'imagination des graphistes.

LIMITÉ ?

Le ST est maintenant bien connu des développeurs, qui commencent à en tirer le meilleur parti. Depuis quelques temps, une nouvelle génération de logiciels graphiques est arrivée sur ST, permettant de sublimer les capacités d'origine de la machine ou simplement de les exploiter au maximum.

Pour guider ceux d'entre vous qui se sentent attirer vers l'univers magique de l'illustration, précisons quelques règles générales : ces logiciels fonctionnent tous à la souris (gag) et en couleur, sauf mention inverse. Ils sont tous distribués dans notre douce France, ou ne saurait trop tarder à l'être.

Image spectrum

SPECTRUM 512

A tout seigneur tout honneur, il eût été impensable de ne pas citer en premier ce logiciel révolutionnaire qui est en train de s'imposer comme LE standard sur ST. Et pour cause : il vous permet de dessiner en 512 couleurs en basse résolution ! Pour les techniciens, je précise qu'il réalise ce tour de force en changeant l'adresse de la palette à chaque interruption système. Tout simplement (hum...). Adopté par tous les développeurs de logiciels, Spectrum est le must sur ST : 512 couleurs d'accord, mais en plus, toutes les possibilités classiques des meilleurs logiciels du genre. Qualité sensiblement équivalente à l'Amiga. Une des principales lacunes du ST est comblée par le soft, un tour de force étonnant qui supplée les déficiences du hardware. Et, bonne nouvelle, Upgrade Editions a décidé d'importer le logiciel ! On le trouve désormais dans toutes les bonnes boucheries à moins de 600 F le kilo : il faudrait être fou pour dépenser plus...

GFA ARTIST

Logiciel très performant de Micro Application, surtout intéressant pour l'animation. Permet 1021 couleur à l'écran, pas simultanément (comme Spectrum), mais par défilement. Pour plus de détails, reportez-vous au banc d'essai complet de notre numéro 10.

ZZ ROUGH

Ce logiciel de Human Technologie commençe à avoir une rennomée importante, batie sur sa démarche originale, qui vous fait travailler d'une manière assez proche de l'illustrateur "traditionnel" sur papier. Un bon outil, aux possibilités vraiment intéressantes.

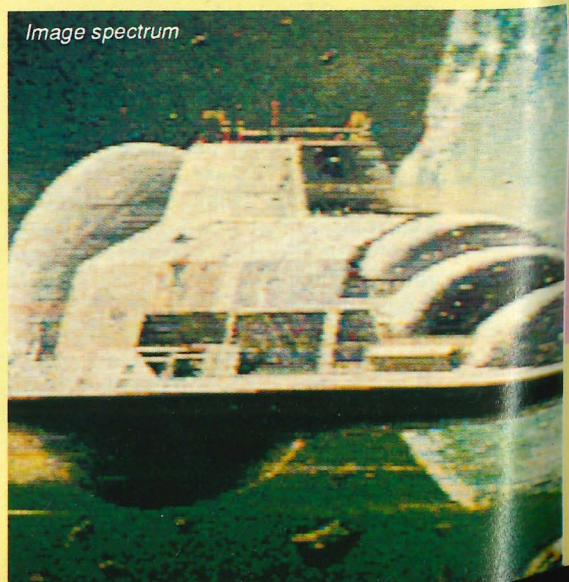


Image spectrum

ADVANCED OCP ART STUDIO

Un logiciel de haut niveau signé Rainbird, qui n'utilise absolument pas le GEM : vitesse nettement accrue par rapport à beaucoup de concurrents. Toutes les fonctions classiques au rendez-vous et même quelques possibilités inédites. Bref, un très bon produit, d'autant que le programme gère les animations de sprites définies dans le programme. Si ça vous tente, allez jeter un coup d'œil sur notre test du numéro 9.

Image spectrum

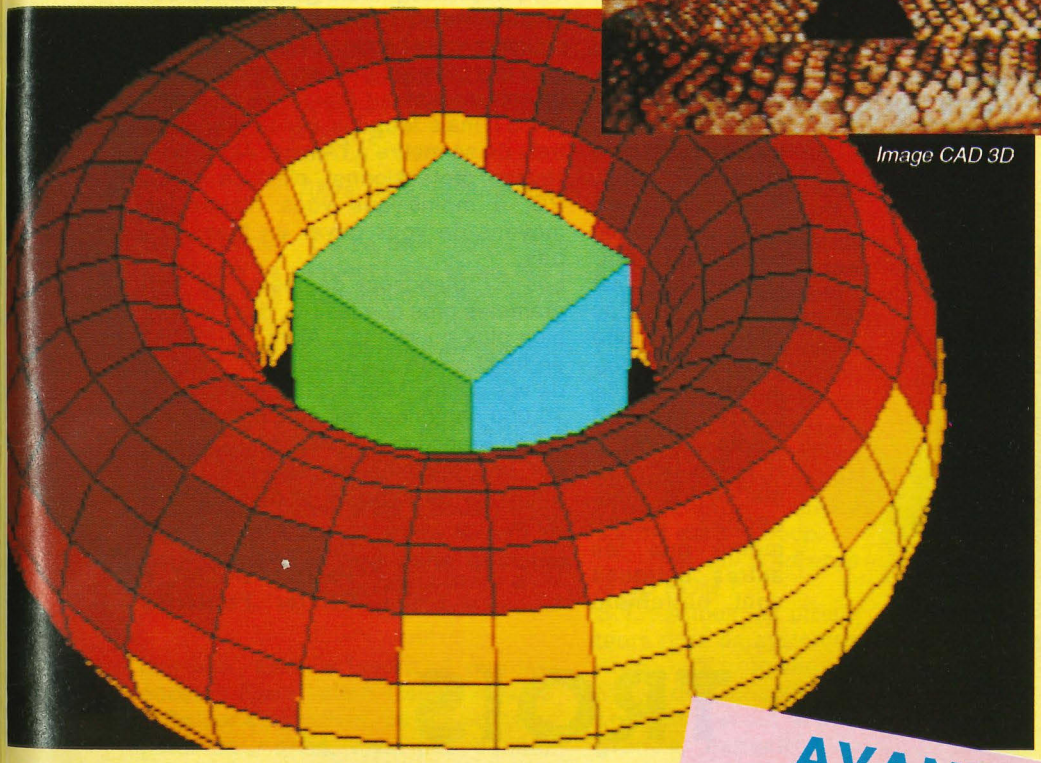


Image CAD 3D

Image spectrum

CAD 3D

Un logiciel étonnant, uniquement fait pour le travail des formes géométriques, en surfaces pleines ou en vectoriel. Comme il est possible de sauver des écrans au format Degas pour les retravailler avec un autre utilitaire, CAD 3D est le complément idéal pour tous les graphistes dignes de ce nom. Avec quatre sources lumineuses différentes, le soft gère les ombres sur le dessin. Sublime, forcément sublime. Il existe aussi une version 3D, avec lunettes spéciales à cristaux liquides. Attendue depuis 2 ans, elle est enfin disponible, mais semble finalement peu intéressante en partie à cause de son prix (près de 2000 F avec les lunettes).

AVANT

Les grands anciens, même s'ils commençent aujourd'hui à être sérieusement dépassés par les petits nouveaux aux dents longues, valent quand même le coup d'œil. Alors, citons rapidement Degas Elite, l'ancien standard, de bonne qualité mais il est vrai un peu lent et trop lourd d'emploi ainsi qu'Art Director, très performant, mais dont la réalisation est fouillis et parfois trop difficile d'emploi. Malgré tout, Art Director reste un des meilleurs du marché. Pour mémoire, ayons une pensée émue pour Néochrome, l'ancêtre. Pas mal du tout d'ailleurs, pour l'époque. Aujourd'hui il conserve un immense avantage, celui d'être dans le domaine public, autrement dit gratos... Une bonne initiation aux capacités de la machine.

APRÈS

Le manque se faisait surtout sentir pour des logiciels performants en haute résolution (monochrome). Ça devrait cesser dans les jours qui viennent avec STAD, excellent, et avec un soft de Human Technologie, exceptionnel et disponible dans quelques mois.

MEGA ST2 ET ST4

Les Mégas ST2 et ST4, sortis depuis quelques mois, sont les derniers modèles de la gamme et ne présentent guère de nouveautés importantes, à part évidemment la capacité mémoire plus confortable.
Alors que le MAC II a considérablement évolué (processeur 32 bits 68020, mode 16 couleurs en 640 par 480), les Mégas ST n'offrent qu'une seule nouveauté : le blitter. Ce composant graphique améliore toutes les opérations d'affichage à l'écran. Ça rappellera quelque chose aux utilisateurs de MSX 2 (V9938) et d'Amiga (puce Agna). Seul problème, les blitters ne sont pas encore disponibles et les mégas ont un emplacement libre attendant de recevoir la puce magique. Par ailleurs, il sera possible de relier le blitter aux modèles 520 et1040, sous réserve d'avoir de bonnes connaissances en électroniques, et surtout de posséder un des derniers modèles sortis, qui intègre l'emplacement sur la carte mère.
La mémoire a aussi été étendue à 2 ou 4 mégas , et la carte mère dispose maintenant d'un bus d'extension qui ouvre la machine vers de futures extensions.
Le coffret des Mégas a un aspect beaucoup plus pro. L'unité centrale, d'un encombrement minimum, est maintenant séparée du clavier et l'accès au lecteur de disquettes est frontal. Malheureusement, aucun emplacement n'est prévu pour un éventuel deuxième lecteur. Par contre, le disque dur est au même format que l'unité centrale et peut donc facilement se loger sous celle-ci. Bon point pour le clavier nettement amélioré, ce qui n'est pas un mal. Autre petite amélioration, une horloge, alimentée par pile, donne l'heure en permanence.
En fait, les Mégas offrent peu de bouleversements importants. Alors, pourquoi les avoir sortis ? Facile à deviner : pour le marché pro, sur lequel les ST, même s'ils rencontrent quelques succès, ont du mal à s'imposer. Un des secteurs les plus en vogue actuellement est la PAO, le Desktop Publishing. Atari souhaitait donc sortir une imprimante laser de bonne qualité mais à un prix Atari. Seule solution, ne pas mettre de mémoire dans la laser. Dans ce cas là, elle va se servir de la mémoire interne de l'ordinateur hôte. Comme la composition d'une page au format laser demande beaucoup de mémoire, il fallait des ordinateurs ayant au minimum 2 mégas de RAM comme, ça doit être un hasard, les mégas ST. CQFD.
Puisqu'on en parle, parlons-en, de la laser Atari. D'abord, elle n'est pas chère. Pas chère pour une imprimante laser, je veux dire : elle coûte quand même 11.990 F H.T. Ça fait pas mal de fric, mais sachez quand même que les autres marques sont nettement plus chères. Vu son prix, elle est parfaite. Bien. Si on ne tient pas compte du prix, elle est très moyenne. Ah. Tant pis. Mais encore une fois, c'est la seule laser à ce prix-là et elle est tout à fait satisfaisante pour une utilisation amateur (fanzine) ou semi-pro (prospectus, mailing...)
Le Méga 2ST vaut 9950 F TTF avec moniteur monochrome.
Le Méga 4ST coute 12.950 F TTC avec moniteur monochrome.
La laser SLM 804 vaut 11.950 F TTC.

Le méga, toujours sans le blitter.

Alors finalement, demande le lecteur impatient, j'achète un ST ou non ? Eh ben, faut voir, mon gars, faut voir. Même si le ST n'est pas aussi riche en couleurs que l'Amiga, il est quatre ou cinq fois plus répandu en Europe. Pour un soft qui sort sur Amiga, il y en a cinq sur ST mais tous les éditeurs sont en train de se mettre à l'Amiga. Alors, bon. Niveau professionnel, c'est ça ou un PC, à moins que vous n'ayez les moyens de vous payer un Mac. Moi, pas.
Les ST disposent de moins de programmes pros que les PC, mais ils sont bien plus puissants... Alors, choisissez en fonction de vos besoins et, surtout, de vos désirs. Mais sachez que près de 70.000 personnes ont déjà opté pour le ST en France et qu'il vaut mieux posséder une machine qui se vend bien : affluence de logiciels et de périphériques.

Patrick Boujet & Olivier Fontenay

TROIS NOUVEAUX ST !

Intarissable, Sam Tramiel ! Une interview avec lui est toujours un moment privilégié où les révélations ne manquent pas. Cette fois-ci, il nous a même spécialement gâtés, avec l'annonce de trois nouvelles machines.

- Annoncé pour septembre, le **portable ST**, avec écran LCD haute résolution, GEM en ROM et Trackball (sorte de souris inversée. On tourne une boule au lieu de bouger la souris). Le fait que l'écran ne soit compatible qu'avec la haute-résolution limite le portable aux acheteurs professionnels. Mais ceux-ci semblent avoir boudé le ST pour le moment. Alors, quid ? A moins que, justement, le portable ne soit l'arme absolue qui impose Atari auprès des businessmen. A noter qu'il sera possible de relier la machine à un moniteur couleur pour... les jeux. Ouf, on a eu peur.
- La **console 68000** devrait faire une véritable révolution. A priori, elle devrait pouvoir récupérer tous les softs du ST qui n'utilisent pas le GEM, donc 95%

SAM TRAMIEL

INTERVIEW SCOOP

Sam Tramiel, plongé dans le dernier Micro News.

Sam Tramiel, le fils de Jack, est le numéro 2 d'Atari. Il supervise, entre autres, les développements futurs. Nous avons pu le rencontrer lors de son passage à Paris pour le Sicob. Et ça valait le coup : lisez donc l'interview, vous y découvrirez l'annonce de deux nouveaux ST et la révélation d'une console de jeux 68000, soit trois nouvelles machines dans le gamme 68000 ! Comme quoi Atari ne s'endort pas sur ses lauriers mais pousse toujours de l'avant... Participaient également à l'entretien Elie Kenan, le très célèbre directeur d'Atari France, et Jean Richen, responsable de la communication en France.

Micro News : Alors Sam, comment va Atari ?

Sam Tramiel : Ça va bien, merci. Les machines se vendent bien, et les réactions sur nos futurs matériel sont plutôt encourageantes.

M.N. : Justement, parlons-en des nouveautés. Voyons déjà ce qui est présent au Sicob. D'abord, le CD ROM.

S.T : **Le CD ROM est encore expérimental.** Nous avons voulu montrer que le marché nous intéressait et que nous étions prêts à nous y engager à fond. Cela dit, notre lecteur ne sera disponible que dans quelques mois.

M.N : Quelle technologie utilise-t-il ? WORM ?

S.T. : Non. Pour le moment, c'est une mémoire de masse sans écriture pour l'utilisateur, mais cela viendra. Tandy par exemple annonce un CD supportant de nombreuses écritures, disponible dans 18 mois. Dès qu'un constructeur sera prêt à fournir un modèle opérationnel, croyez-moi, nous serons dans le coup...

M.N. : A qui s'adresse le CD ROM ?

S.T. : A tous les utilisateurs pros de systèmes Atari, qu'il s'agisse de ST ou de Transputer, et qui ont besoin d'une grande capacité de stockage. Universités, banques de données...

M.N : Venons-en aux Transputers.

S.T : **Les Transputers sont destinés pour le moment au marché professionnel.** Quant les prix baisseront, ils seront destinés également au marché personnel.

M.N. : Vous voulez mettre un Transputer dans les familles !!!!

S.T. : Pourquoi pas ? Quand nous avons sorti les ST, avec des 68000 comme le Mac, beaucoup ont hurlé que c'était du gâchis de donner tant de puissance au grand-public. Aujourd'hui, la question ne se pose plus.

M.N : Ne faisons plus languir nos lecteurs et venons-en maintenant aux nouveaux matériels. Allons-y dans l'ordre d'apparition.

S.T : Bon, dans les jours qui suivent, nous allons avoir le **PC 286, un compatible AT haut de gamme et même un 386 !.**

M.N : Excusez-moi, mais vous pensez vraiment que ça intéresse quelqu'un ?

S.T : Non. Enfin, il parait que si. Tout ce que je sais, c'est que moi, ça ne me passionne pas. Ce qui m'interesse plus, c'est **le nouveau ST qui va arriver début 89.**

M.N : Quelles seront ses caractéristiques principales ?

S.T. : Ils seront basés sur des **microprocesseurs 68030**, des 32 bits Motorola ultra-performants. Ils pourront utiliser 90% des softs ST actuels. En bref, ils seront quatre ou cinq fois plus puissants que les ST actuels et destinés, dans un premier temps, aux pros.

M.N. : Quoi d'autre ?

S.T : **Un portable ST**, avec 512 Ko ou 1 méga de mémoire et écran LCD haute résolution. Il possédera GEM en ROM et sera fourni avec un Track-Ball. Il pourra exécuter tous les programmes haute résolution du ST, et est destiné avant tout aux hommes d'affaires. J'espère le vendre moins de 1000 Dollars. (Environ 5 ou 6000 F).

M.N : Et la disponibilité ?

des jeux. Encore faudra-t-il que les éditeurs fasse l'effort d'adapter leurs softs sur cartouches, ce qui coûte la peau du... enfin, c'est pas donné, quoi ! Question : ces cartouches seront-elles compatibles avec le port Cartridge des 520-1040-Méga ? Ce serait la solution idéale. Réponse : c'est plus que probable, mais on ne le saura vraiment qu'au début 89.

- Le **ST 68030** est avant tout destiné aux professionnels et aux chercheurs, même si l'ambition avouée de Sam Tramiel est, à terme, de le proposer aux familles (cf interview). A mon humble avis, y'en a facilement pour 4 ou 5 ans...

S.T : Nous la prévoyons pour le deuxième semestre 88. Je préfère ne pas donner de date ferme, liée en partie à des constructeurs extérieurs (par exemple pour l'écran).

M.N : Atari prévoit-il du neuf en ce qui concerne les consoles de jeux ?

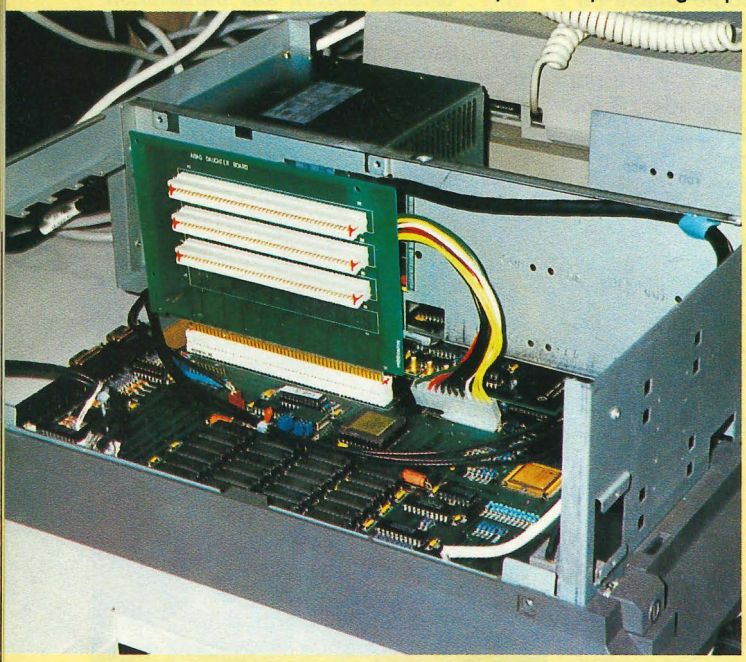
S.T : Absolument. Je peux même vous révéler qu'**une console 68000 sortira début 89**. Elle sera compatible ST à 90 %. Disons en tout cas qu'il sera très facile d'adapter les jeux sur le support cartouche.

M.N : Proposerez-vous des extensions, comme pour la console XE, permettant de transformer la console en ordinateur ?

S.T : A priori non, sauf si le marché le demande.

M.N : Et le prix ?

S.T : C'est toujours le même problème. Avec la pénurie actuelle de RAM, nous avons du mal à être sûr de nos coûts. Pour nous, c'est vraiment très grave. Pour en revenir à la console, disons simplement qu'elle sera vendue à prix Atari, donc le meilleur du marché...



Le prototype des transputers.

M.N : Par le passé, de nombreux matériels ont été annoncés pour finalement sortir avec beaucoup de retard. D'où cela vient-il ?

S.T : Cela a surtout été le cas pour le PC à cause de la pénurie de RAM. J'avais le choix entre fournir des ST ou des PC, je n'avais pas assez de chips pour faire les deux. Si j'arrêtais le PC, le marché des compatibles continuait quand même d'exister. Par contre, si je n'avais pu suivre la demande en ST, c'était une catastrophe...

M.N : La gamme Atari va de la console de jeux aux Transputers. N'est-ce pas trop ? Atari pourra-t-il gagner sur tous les tableaux ou certains domaines seront-ils sacrifiés ?

S.T : Non. Notre ambition est de bâtir un important groupe d'électronique grand-public. Nos enfants chéris sont bien-sûr ceux de la famille 68000, c'est pour eux que nous nous battons le plus. Mais nous voulons gagner et progresser partout.

M.N : On parle beaucoup de problèmes de fiabilité autour des 520 et 1040. Certains revendeurs donnent même des chiffres de panne hallucinants ..

S.T : Cela m'étonne énormément. Je ne connais pas les chiffres français, mais je peux vous dire que le taux de panne est inférieur à 3% aux USA.

Elie Kenan : Certains chiffres avancés sont aberrants. Il y a quelques mois, il y a effectivement eu une série de machines défectueuses, mais le taux moyen s'approche de 2%. Le chiffre maximum que nous avons rencontré était proche de 5%. Aujourd'hui, avec les modèles actuels, il n'y a vraiment plus aucun problème...

M.N : Le principal point faible de la gamme Atari n'est-elle pas l'imprimante matricielle, d'assez mauvaise qualité ? Quelle solution pour ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter une Laser ?

Jean Richen : La Laser vaut 10 000F, un prix exceptionnel. Tous nos efforts portent dessus.

S.T : La carence que vous soulignez est réelle. Peut-être un jour ressortirons nous une matricielle, mais pas dans l'immédiat.

M.N : Le 1040 me semble nettement trop cher par rapport au 520.

S.T : C'est vrai qu'il y a une différence de prix, mais cela s'explique par le fait que le 1040 est une machine plus professionnelle.

M.N : C'était vrai il y a un an, mais aujourd'hui, nous avons les Mégas. La seule différence avec le 520, c'est 512 Ko de mémoire. Alors pourquoi 2000 F d'écart ?

J. R : Entre nous, c'est simplement parce que le 520 n'est pas assez cher. Nous faisons une meilleur marge sur les 1040 ! Le 520 est le produit d'appel de la gamme ST...

M.N : Atari France lance une nouveau package pro et ne fournit plus Le Rédacteur avec les 1040 ?

J.R : C'est vrai. Notre nouveau package est beaucoup plus riche mais nos marges sur les 1040 ne nous permettaient plus de fournir Le Rédacteur. Disons que les 6000 personnes qui en ont bénéficié ont eu de la chance...

E.K : Mais notre nouvelle **solution complète de micro-édition** est exceptionnelle. Elle comprend un Méga ST4 avec disque dur et imprimante Laser Atari, Timeworks Desktop Publisher, Le Rédacteur, une formation à la PAO de deux jours, et la maintenance sur site durant un an. Tout ça pour 29 900F HT. Un prix jamais vu pour un ensemble aussi performant...

M.N : On parle beaucoup de bugs dans Le Rédacteur. N'est-ce pas étonnant de sélectionner officiellement un produit non finalisé ?

J.R : Entre nous, avez-vous déjà vu une première version d'un logiciel qui ne soit pas buggée ? La situation n'est pas dramatique...

M.N : Atari annonce beaucoup de machines. Y a-t-il d'ores et déjà quelque chose de prévu pour la suite, disons l'horizon 90...

S.T : Hum. Il m'est difficile de vous en parler...

M.N : Dans les grandes lignes, alors.

S.T. : OK, nous sommes en train de préparer un **ordinateur RISC de très haut niveau**. Ces jours-ci, nous allons choisir le microprocesseur. Nous hésitons entre le nouveau Motorola, un Inmos et un ou deux autres. Une fois le choix définitif fait, les choses vont aller très vite...

M.N : Pour conclure, comment trouvez-vous le SICOB 88 ?

S.T : Peut-être un peu triste, mais riche, avec pas mal de choses intéressantes...

M.N : Le stand le plus intéressant ?

S.T : Atari, of course...

(Propos recueillis et traduits par Olivier Fontenay).

LE GFA NOUVEAU EST ARRIVÉ !

Ça y est, moi je l'ai... Le GFA 3.0 est sur mon bureau... Succédant à la version 2.02, cette nouvelle mouture est loin d'être une simple mise-à-jour mais intègre plutôt une redéfinition partielle du langage et son ouverture de plus en plus affirmée vers les développeurs professionnels.

PLUS QUE BON

La dernière version du GFA avait déjà été reconnue comme extrêmement bonne. Le GFA est incontestablement devenu le standard des langages sur ST, palliant ainsi les carences de l'innommable ST Basic. Si 95% des utiliseurs familiaux l'ont adopté pour leurs propres programmes, le GFA est aussi utilisé par des pros, pour des softs du commerce... Peut-être le GFA n'est-il pas le meilleur des Basic (voir l'Omykron), mais, sans nul doute, c'est le plus répandu. On commence même à trouver des disquettes de sus-routines, des librairies... Et je ne parle même pas de l'abondante littérature disponible à son sujet. Petit gag en passant... Les éditeurs se plaignent du piratage, OK, c'est normal. A prioiri, on ne pirate pas un Basic, la documentation étant fondamentale. Mais Micro Application déclare avoir vendu 15 000 GFA (ce qui est très bon), et 25 000 livres sur le GFA. Question : sur les 25 000, combien sont des pirates qui cherchaient une doc ? Remarquez, c'est vrai que pirater soit même ses produits, c'est encore le meilleur moyen que le fric rentre quand même... Bon, fin de la polémique, retour au GFA.

ENCORE MIEUX

Le GFA nouvelle mouture se voit enrichi de plus de 400 nouvelles instructions. Comme quoi, ils ne sont pas feignants, chez Micro-App'. Et le petit père Ostrowsky, il a dû bosser comme un malade. Bon, voyons rapidement ce que tout cela nous donne.

Le nouveau GFA propose de nouveaux ordres qui permettent une meilleure structure de programmation, ce qui plaira aux programmeurs traditionnels et donnera de bonnes habitudes aux débutants. Quelques exemples : SELECT CASE permet les branchements multiples, ELSE IF avec laquelle on peut se passer de IF ENDIF. On trouve également des fonctions sur plusieurs lignes, encadrées par les ordres FUNCTION FUNC NFUNC.

La gestion des procédures a été améliorée (transmission des variables et non plus uniquement des valeurs). Notables améliorations dans le domaine du calcul, où une pléiade d'instructions nouvelles est apparue avec, qui plus est, une meilleure précision pour les résultats.

Autre plus attrayant : on peut nommer les routines AES et les implémenter en tant que fonctions. Résultat, la gestion des ressources est grandement facilitée. Allez, voyons en vrac quelques autres nouveautés : tris pour les tableaux, sous-programmes sous interruption, bit shift, gestion du joystick, appel de routine assembleur, nouvelles procédures de mise au point...

Il nous est difficile de vous en dire plus pour le moment. Le GFA 3.0 est maintenant si riche qu'il nécessite un test approfondi pour voir s'il tient vraiment toutes ses promesses. A priori, il devrait, mais sait-on jamais ? Si le suspens vous semble insoutenable, précipitez-vous sur le prochain Micro News qui contiendra un décorticage complet de la nouvelle version.

(GFA 3.0 : 750F, échange avec la version 2.0 : 350F).

O.F.

MINI GUIDE DES LANGAGES

Vous venez d'acquérir un superbe Atari ST. Mais pour en faire quoi ? Si c'est pour jouer, GOTO l'article suivant. Si c'est pour programmer, voyons de quels langages dispose ce valeureux coursier de l'informatique et à qui ils s'adressent.

L'acheteur moyen qui débute et qui ne veut pas trop se prendre la tête a le choix entre le Basic et le Basic. Le plus employé est le **GFA Basic** de Micro Application (cf plus haut) et, en le choisissant, on est sûr de trouver de nombreux programmes. A noter aussi le très bon **FAST Basic** qui permet de mixer des lignes d'assembleur a son texte. En gros, le Basic peut vous servir pour tout faire, sauf des jeux hyper-rapides ou des applications hyper-pros.

Un peu plus evolué est le Pascal qui est préférable pour développer des programmes importants.

Le ST dispose du **Pascal OSS** qui reste relativement convivial. Pour ceux qui veulent débuter en Pascal, il existe un excellent interpréteur : **ALICE**.

Passons aux choses sérieuses. Le C permet d'écrire aussi bien des applications-systèmes que des programmes évolués. Les avantages du C sont la portabilité et les facilités d'optimisations mais ce langage ne s'adresse pas aux débutants. L'Atari dispose du **MEGAMAX C** (avec des lignes d'assembleur) et le **MARK WILLIAMS C**. Ce dernier n'est vraiment utilisable qu'avec un disque dur. Signalons l'excellent **Interpréteur C**, de Loriciels, l'outil parfait pour les débutants.

Pour les mordus de l'assembleur, **MUTIL**, de Hisoft, qui comprend **GENST**, **MONST** et **AMONGEM** est très bien conçu et agréable d'emploi. L'assembleur reste incontournable pour les bons jeux d'arcade rapides.

Les langages moins classiques sont aussi représentés : le Forth **MACH 2** (multitache), le **XLISP** (freeware, hé hé), et le **LISP METACOMCO** (très complet et compilé) . Fuyez, sauf si vous êtes un fan ou un pro.

Existent aussi pour mémoire **FORTRAN**, **COBOL** et **BCPL**.

Bref, si on veut un bon langage sur ST on le trouve, mais encore faut-il savoir ce que l'on cherche...

Jean Yves Tretout

P.A.O. SUR ATARI LE ST PREND DU

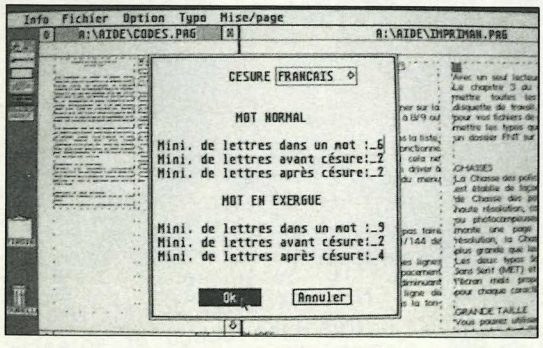
Depuis peu, l'Atari ST est devenu outil de P.A.O. grâce, entre autres, à la solution qu'offre le constructeur en proposant pour la modique somme de 25 000 francs (tout est relatif) une station complète (ordinateur + imprimante laser).

LES PROGRAMMES

Parmi les logiciels disponibles, citons Timeworks (retenu officiellement par Atari France), Fleet Street Publisher et Publishing Partner. Le premier n'étant pas encore disponible dans sa version définitive nous nous bornerons à étudier les deux derniers cités.

FLEET STREET PUBLISHER

Le logiciel se présente sous forme de trois disquettes : le programme, les polices de caractères et une bibliothèque graphique contenant des petits dessins dont l'utilisation reste à définir. Une excellente documentation d'environ 300 pages est également fournie. Celle-ci est en effet très bien réalisée et certains points y sont extrêmement bien détaillés. Elle contient également une partie consacrée à l'organisation d'une publication ainsi qu'un glossaire énumérant les différents "termes du métier".



Dès le lancement, l'heure et la date sont demandées : petit détail fort utile lors de mise à jour de certains fichiers.
L'un des points forts de Fleet Street Publisher est la césure automatique paramétrable. On peut ainsi définir le nombre minimum de lettres dans un mot susceptible d'être coupé, le nombre minimum de caractères avant et/ou après césure. On a constamment la possibilité, via des boîtes de dialogues, de transformer des valeurs, d'afficher certaines informations, de régler certains paramètres tels que trame du texte, indentations, rotations d'images, formats, etc.
Il est fort dommage de ne pouvoir travailler que sur un document d'une seule page. En effet, si l'on désire afficher plusieurs pages à l'écran, il sera nécessaire d'ouvrir un autre fichier. Or, c'est là que le bât blesse, il devient impossible de relier deux pages entre elles, et le surplus de texte se trouvant dans l'une d'elles devra être découpé puis importé et recollé sur l'autre page.
De nombreuses macro sont définissables permettant ainsi à la souris de se reposer un moment.
Le programme s'avère assez difficile d'utilisation les premières fois et l'on fera souvent appel à la documentation (spiralée à cet effet). Les développeurs ont certainement voulu apporter, grâce aux nombreuses boîtes de dialogues, une convivialité poussée, mais c'est en fait l'effet contraire qui se produit avec certains menus.

PUBLISHING PARTNER

Là aussi, on trouve trois disquettes : le programme, un éditeur de polices de caractères avec drivers et bibliothèque de documents et la sempiternelle bibliothèque graphique.
La documentation y est très succinte et une explication de certains points, parfois pas du tout développés, eut été la bienvenue.

Avec Publishing Partner, possibilité vous est offerte de travailler sur 99 pages avec des pages maîtresses (c'est-à-dire des pages prédéfinies dans lesquelles se trouvent des éléments existant sur toutes les autres pages telles que filets, titres courants,...). Les pages peuvent bien entendu être reliées entre elles et l'excédent de texte se trouvant par exemple à la page 1 viendra sans problème se loger dans la deuxième

LE RÉDACTEUR

La Rolls Royce des traitements de textes

Nous vous le faisions remarquer le mois dernier, pas de bonne PAO sans un bon traitement de textes.
Jusqu'à présent, la carence sur Atari était sensible, malgré des softs honnêtes, comme notamment First Word Plus.
Les dirigeants d'Atari ne s'y sont d'ailleurs pas trompé, puisqu'ils ont inclu Le Rédacteur dans leur package P.A.O.
Le Rédacteur est construit à partir d'une première mouture développée pour le journal Libération, qui est équipé de ST. Mais la version commerciale a été revue et corrigée pour être plus adaptée au grand public.
Le Rédacteur brille surtout par sa puissance et sa rapidité, deux éléments que l'on trouvait rarement réunis chez les concurrents. De nombreuses options sont présentes, parmi lesquelles un module de statistiques original et inédit.
La vitesse, enfin, est impressionnante et exploite vraiment la puissance du 68000. C'est notamment très sensible sur les fonctions de recherches. Le seul défaut du Rédacteur est un important nombre de bugs. Heureusement, ceux-ci seront corrigés dans une nouvelle version qui devrait arriver très bientôt. A ce moment-là, Le Rédacteur sera vraiment LE must sur ST. Et vendu moins de 500 F, il sera vraiment une excellente affaire.
(Disquette Logisoft pour ST).

O.F.

CARACTÈRE

colonne de la page 4 sans qu'il soit utile de le découper. Ainsi, toute modification survenue dans l'une des colonnes sera immédiatement répercutée dans les suivantes.

La boîte à outils est complète et donne la possibilité de tracer rectangles, triangles, ovales, cercles et polygones et permettra également la redéfinition des trames de remplissage ainsi que le dessin à main levée.

En fait, l'achat d'un logiciel de dessin peut parfois s'avérer inutile grâce aux possibilités offertes.

Mon choix aurait été définitivement fait si Publishing Partner avait été doté de la césure automatique. Le logiciel est quand même équipé de deux sortes de justifications : sur les mots ou sur les lettres, ce qui signifie qu'on a le choix entre mettre plus de blanc entre les mots ou entre les caractères, afin de pouvoir justifier la ligne. Cette possibilité reste néanmoins peut confortable.

Par contre, l'utilisation est très aisée (sauf pour le clavier du ST qui reste vraiment très désagréable à utiliser) et là aussi, si le rongeur qui vous sert de module de pointage venait à fatiguer, 11 macro-instructions sont définissables.

ALORS ! LEQUEL ?

En fait, ces deux programmes se complètent : l'un contient la césure automatique mais pas le multi-pages et l'autre inversement. Par contre, et c'est un regret, aucun ne contient une sauvegarde automatique bien utile dans certains cas. A regretter également l'importation des textes possibles uniquement en format ASCII. Ainsi, les enrichissements (gras, italique, style) que vous aurez pu effectuer à partir du traitement de texte sont perdus. En tout cas, tous deux sont d'une extrême précision et supporte l'imprimante laser d'Atari. Personnellement, je serais plus tenté par Publishing Partner pour sa simplicité d'utilisation d'autant que la version junior ne coûte que 990 francs avec comme seule différence l'absence des polices Postscript. Espérons que la prochaine version incluera une césure automatique, comme sur Fleet Street Publisher.

Raynald Cheminelle

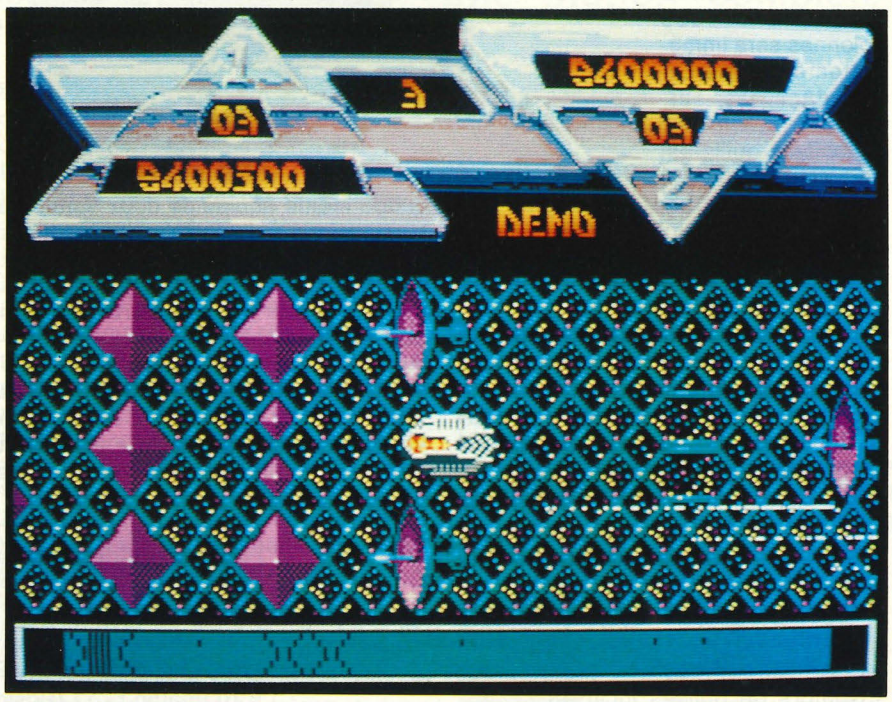
	Publishing Partne	
Version	1.03	
Distributeur	Upgrade Éditions	
Prix	1690 F. (vers. junior 990	
Nombre de polices incluses	10 (matric.) - 11 (Postcr	
Moniteur monochrome et couleur	oui	
Nombre de pages par document	99	
Gestion disques/fichiers (formatage, effacement...)	oui	
Imprimantes matricielles	oui	
Imprimantes Postscript	oui	non (en sus)
Césure automatique	non	oui
Habillage automatique	non	non
Avant plan/arrière-plan	oui	non
Nombre maximum de tabulations	40	20
Guide de positionnement	non	oui
Mémorisation du texte en surplus	oui	oui
Format texte importé	ASCII	ASCII
Format image importé	Neochrome, Degas, Tiny	Neochr., Degas, Art Direct., .IMG
Unités de mesures disponibles	cm, picas, pouces	cm, picas, pouces
Curseur visible sur les réglettes	oui	oui
Précision des réglettes (en mm)	1 mm	1 mm
Pages maîtresses	oui	non
Pagination automatique	oui	non
Choix du corps	2 à 216 points	4 à 216 points
Noir au blanc	oui	oui
Exposant/indice	oui	oui
Texte tramé	non	oui
Recherche/remplacement	oui	oui
Correcteur orthographique	non	non
Modification taille image	oui	oui (+ rotation)
Dessin à main levée	oui	non
Dessins de formes géométriques	7 formes	seulement rectangles
Nombre de trames	illimité (redéfinissable)	trames de 1 à 100 %

ATARI LES MEILLEURS SOFTS DU MOIS

Un dossier Atari aurait été incomplet sans une page de jeux. Le plus dur, en fait, aura été de se limiter.

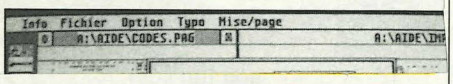
RETURN TO GENESIS

Le génie de l'arcade



Bon, je vais vous faire des tartines et des tartines sur Genesis : c'est génial, point. C'est le meilleur jeu d'arcade sur ST à ce jour, point final. Pardon, point d'interrogation ? Vous en voulez un peu plus, point d'exclamation ! OK.

dessins dont l'utilisation reste à définir. Une excellente documentation d'environ 300 pages est également fournie. Celle-ci est en effet très bien réalisée et certains points y sont extrêmement bien détaillés. Elle contient également une partie consacrée à l'organisation d'une publication ainsi qu'un glossaire énumérant les différents "termes du métier".



Programmé par le génial Steve Bak, l'auteur, entre autres, de Goldrunner, Genesis marque un tournant dans les jeux d'arcade sur ST : pour la première fois, on a droit à un scrolling horizontal digne de ce nom. Plus que ça, même : il est ultra rapide et se fait, quand on progresse un peu dans le jeu, à trois niveaux différents simultanément. Le jeu en lui-même est classique : vous dirigez un petit vaisseau (dans les quatre directions) et devez abattre un paquet d'ennemis tout en récupérant des savants. Une fois un savant récupéré, vous avez un bonus, genre triple tir. Graphisme magnifique, scrolling fabuleux, bruitage sympathique, bref, c'est le hit de l'année. Il sera très, très difficile de faire mieux. Et encore une fois, pas la peine d'en rajouter : si vous aimez un tant soit peu les jeux d'arcade, vous devez posséder Genesis. Point final.

(Disquette Rainbird pour ST).

O.F.

OUT RUN

Il est là !

Out Run est sorti sur ST ! Enfin ! Bon, pas la peine de vous écrire un roman sur le jeu, tout le monde le connait. La seule chose qui vous intéresse, c'est de savoir la qualité de la version Atari, pas vrai ?

Alors, qu'est-ce qu'elle vaut, cette version ? Le scrolling, il est rapide, le scrolling ? (Quel suspense, les enfants, quel suspense !). L'ensemble est-il rapide, beau, maniable, amusant, bref, égal au jeu d'arcade ? Est-il mieux que les versions 8 bits qui étaient franchement catastrophiques ? (Là, normalement, le suspense est son comble et les lecteurs au bord de la crise cardiaque). Bon, alors OK, je réponds : oui. Oui c'est superbe, oui c'est rapide, oui c'est beau, oui ça vaut (presque) la version d'arcade. Oui, les gens d'US Gold ont eu bien raison de prendre leur temps pour nous faire une aussi bonne version. Dernière chose : oui, vous

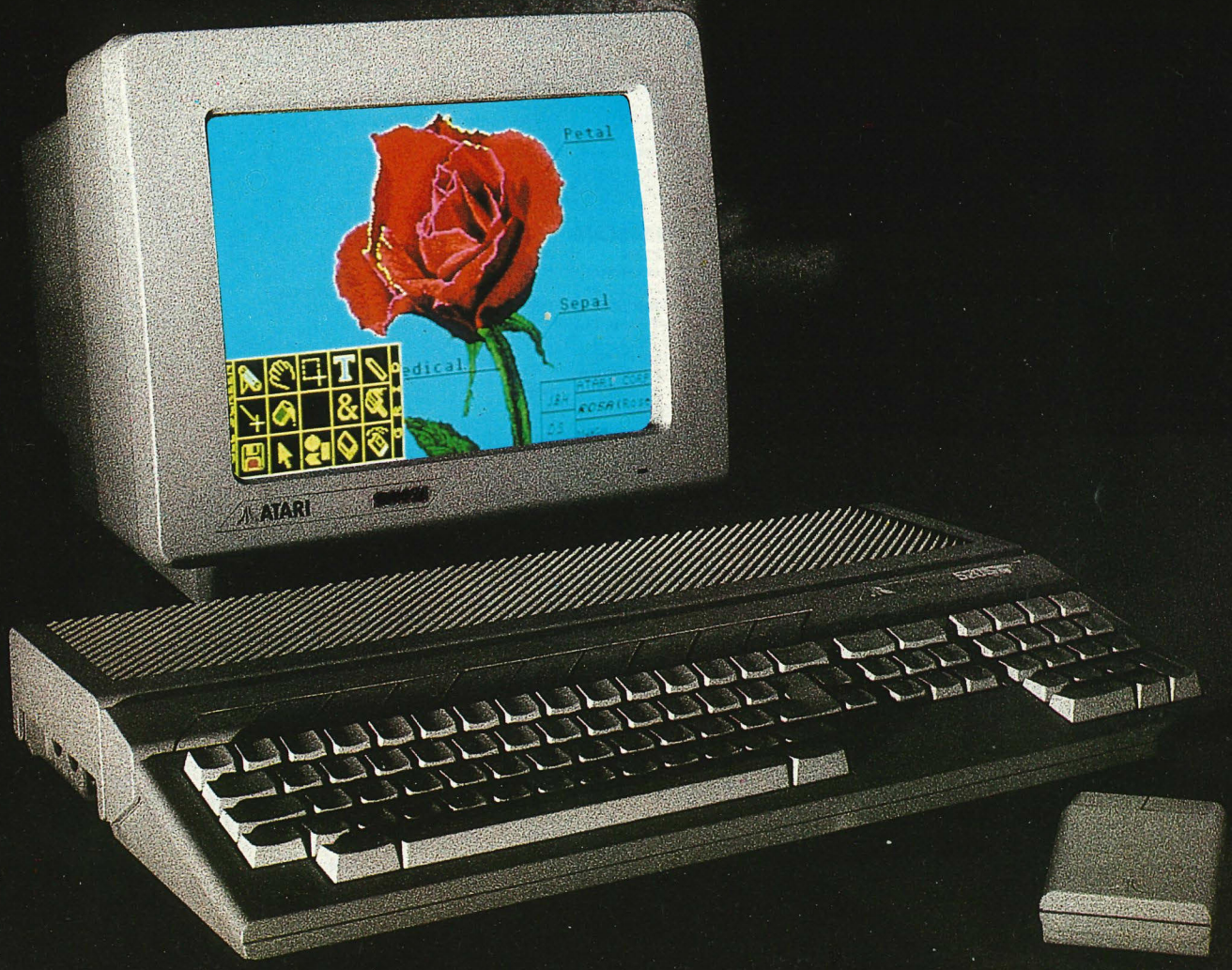
pouvez l'acheter les yeux fermés, vous ne regretterez pas la ballade.

(Disquette US GOLD pour ST).

O.F.

EQUATEUR

ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



2 990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3''1/2, souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

* 520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur** = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.
** Offre spéciale avec moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WCLEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR KUNG FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE +MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT +EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HIT N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GARFIELD	95/139F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE DE GROTEMB	135/175F
L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROARWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	85/139F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GABRIELLE	139/175F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HSM COBRA	259/275F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND/175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SIDE ARMS	95/145F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F
THE HUNT RED OCTOBE	145/195F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADBOARD	89/145F
ATF ADV TAVT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE TRAP	95/145F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETT	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 +DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1 +ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS + MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT I 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD + THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING + HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LE DIEU de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000LIEUES SS MERS	185F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY +ENDURO RACER+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE LE DETECTIVE+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YEKUNFU2+GREENBER+YEARKUNGFU+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTIO 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEPSTRIK+COMBLYNX+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGD OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAM+IMPOSS MISSION
TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOSTNGOBBLIN+ BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG+FOOT+KONAMIGOLF+BASEBALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+BREAK DANCE + PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION
HIT PACK 299/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD MILL3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARD SHARKS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SKY FOX 2	99/149F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV O DOH	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDE OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL	99/149F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	ND/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

OUVERT DE 8h A 20h

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

Les nouveautés sont d'abord chez Micromania
En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge gratuite avec chaque commande
(pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)

ATARI ST

COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2 +LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENN+ MAJOR MOTION + SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BUGGY BOY	185F
CHARLIE CHAPLIN	195F
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
FIRE AND FORGET	269F
GARRISON 2	185F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHADOW GATE	285F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER	225F
SPIDERTRONIC	215F
STARSHIP	145F
STARQUAKE	185F
STORMTROOPER	225F
ST WARS	225F
THE ENFORCER	145F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TERRAQUEST	145F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIXEN	225F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	145F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUE WAR	225F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOB WINNER NF	185F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA	275F
IKARI WARRIOR	145F
IZNOGOUD	245F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
IMPACT	140F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
JOE BLADE	119F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD	175F
LEATHERNECK	225F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROCKFORD	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
S.D.I	275F
SECONDS OUTS	185F
SENTINEL	175F
SLAP FIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SKY FOX	195F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCTO	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WESTERN GAMES	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC COMPATIBLES

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD +ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRAT +ECHECS 3D+ N10	
PC HITS N°1	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIVOUAC	225F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SI	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPIT BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVING STONES	185F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLO FLIGHT	195F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20 000 LIEUES SS LES MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

COMPUTER HITS	**275F**
DEEP SPACE+BRATACCAS+HACKER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ALIEN SYMDROME	185F
ARKANOID	245F
ARMY MOVES	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLACKSHADOW	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GARRISON	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUILD OF THIEVES	189F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	275F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	225F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANHATTAN DEALER	260F
MARBLE MADNESS	195F
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCK FORD	185F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
VYPER	225F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

MN11

Reglement: je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfere payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

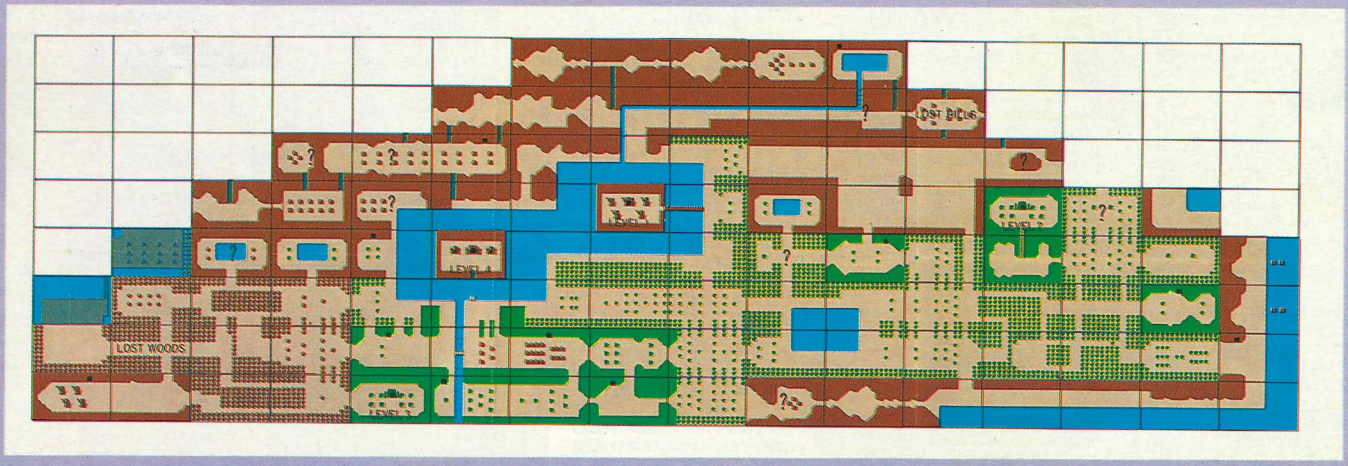
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST

LA LÉGENDE DE ZELDA

Au bout

D'abord, la boîte est superbe. Ensuite, la cartouche est toute dorée. Enfin, et ça c'est LA véritable révolution, il y a une pile à l'intérieur de la cartouche ! Conséquence : pendant cinq ans, sa durée de vie, elle va vous permettre de sauvegarder tous vos personnages et de reprendre toutes vos aventures au point où vous les aviez laissées... Fabuleux, non ? Génial, même ! Car les reproches qu'on pouvait faire aux consoles de jeu s'effondrent d'un coup : fini les aventures à régler d'une seule traite, les petits jeux simplistes, les énigmes à deux sous ! Avec la mémoire de ces super-cartouches, tout devient possible, et La légende de Zelda est un superbe début pour cette nouvelle génération...

Vous commencez par entrer le nom de votre personnage (trois héros peuvent être sauvegardés simultanément, avec toutes leurs capacités et leurs objets ; les héros devenus inutiles peuvent au besoin être effacés). Et on y va ! Décor : une région de forêts, de sables, de montagnes et de lacs. C'est le monde "extérieur", assez vaste, environ 15 écrans sur 15. Là, le héros rencontrent divers monstres à tuer avec son épée, des cavernes-boutiques pour acheter des armes, des vieux sages et des vieilles sorcières qui vendent des potions (certains proposent même des jeux de hasard ou des renseignements, mais c'est souvent l'arnaque...). Tuer les monstres donne parfois des points de vie (des cœurs) ou des rubis (monnaie d'achat). Le plus embêtant est que ce monde "extérieur" ne suffit pas ; le héros s'y enrichira, prendra des forces, recueillera des renseignements, mais ne trouvera pas les 9 "triangles du pouvoir" demandés par sa mission... Car ils sont cachés dans 9 labyrinthes souterrains, dont il faut trouver l'entrée dans le



LES SECRETS DE ZELDA

Deuxième aventure : lorsque vous aurez vaincu Ganon, vous passerez à une autre quête. Cependant, si vous avez enregistré votre nom (au début du jeu) sous le nom de Zelda, vous passerez automatiquement à la seconde aventure, même si vous n'avez pas vaincu le premier Ganon. L'architecture de cette aventure est la même mais le combat est plus ardu.

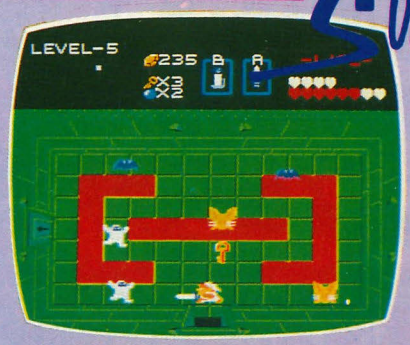
Cœurs de vie : les cœurs rouges (visibles en haut de l'écran à droite) symbolisent l'énergie vitale du héros. Ils se décoloreront en blanc au fur et à mesure que vous serez touché et lorsqu'ils seront tous blancs, ce sera "game over". Heureusement, vous pourrez récolter des cœurs supplémentaires durant votre périple.

Les épées : l'arme principale de Link est l'épée. Il y en a trois sortes : l'épée standard, l'épée blanche à double force et l'épée magique, la plus puissante. Les épées seront accessibles avec le bouton A. Link peut être protégé avec deux écrans : le standard et l'écran magique.

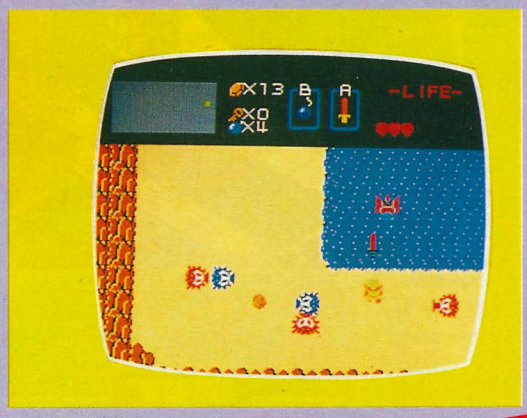
Rassembler les éléments du Triangle : vous devez rassembler le Triangle de Sagesse, la seule arme capable de contrer le Triangle de Pouvoir, qui est entre les mains de Ganon. Le Triangle de Sagesse est divisé en huit parties disséminées chacune dans un des neuf labyrinthes du Monde Souterrain. Les parties du Triangle sont gardées par un ennemi qui devra être détruit au préalable. A chaque fois que vous obtiendrez une partie du Triangle, tous les cœurs redeviendrons rouges et vous retournerez à l'entrée du labyrinthe. Il y a des endroits dans les labyrinthes où vous ne pourrez pas aller sans une clé ou bien une corde.

Lorsque vous aurez assemblé le Triangle, vous serez prêt à combattre Ganon dans les profondeurs de la Montagne de la Mort. Qui est Ganon ? A quoi ressemble-t'il ? Personne ne sait, car personne n'a survécu et n'est revenu vivant de la Montagne de la Mort pour pouvoir raconté cette histoire...

du mystère



monde extérieur. Certains sont visibles ; d'autres réclament des manipulations et des acrobaties pour se montrer ! Toujours est-il que chaque labyrinthe est lui aussi bourré de monstres, plein de portes dont il faut chercher la clef, de salles obscures qui réclament une chandelle, de murets qu'on n'escalade pas sans une échelle, etc, etc... Un cauchemar (surtout à partir du niveau 4), mais le pouvoir est au bout !



Tout ceci n'est qu'un très vague tour d'horizon du fabuleux univers de Zelda. Pour vous donner une idée, sachez que Nintendo a édité aux Etats-Unis des "trucs" sur Zelda , et qu'il ne faut pas moins de six pages pour les rassembler !.. Mais ne vous découragez pas : cette cartouche se joue avec délice, le graphisme est parfait, les combats bien réglés, les énigmes juste dures comme il faut, et on découvre toujours de nouvelles trouvailles. Bref, nous sommes absolument enthousiastes ! Cruauté suprême : le programme comptabilise sous chaque héros le nombre d'essais d'aventures qu'il a vécus... Le nôtre en est à 35, et n'a découvert et exploré que les labyrinthes 1, 2 et 3...

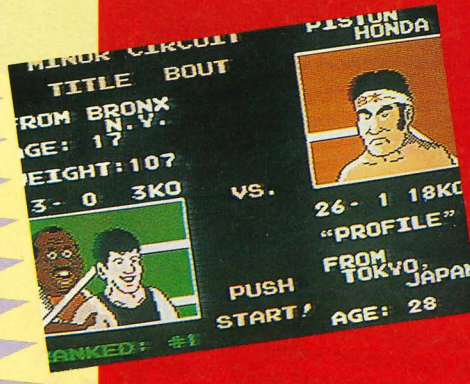
(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

PUNCH-OUT

Relevez le gant !

Il y a simulations de boxe et simulations de boxe : celle-ci fait sans aucun doute partie des meilleures. Trois étoiles ! Non qu'elle fasse preuve d'un réalisme minutieux. L'adversaire conduit par l'ordinateur est deux fois plus grand que vous, cela surprend au premier abord, mais cela a deux avantages : d'abord, on peut plus facilement voir les figures et les enchaînements qu'il prépare, ensuite on peut profiter pleinement de son faciès de brute et de ses mimiques grotesques !



Chaque combat se déroule en 3 rounds, et vous pouvez être sûr d'avoir perdu aux points si vous n'avez pas mis KO votre adversaire... On commence par un boxeur sympathique mais pas très malin, un français bien sûr, comme l'indique l'écran de départ. Il s'avance en souriant niaisement. Les commandes sont simples : les boutons A et B déclenchent les coups, à l'estomac si on ne touche pas à la manette, à la face si on la presse en haut.

Les côtés servent à esquiver à droite ou à gauche.

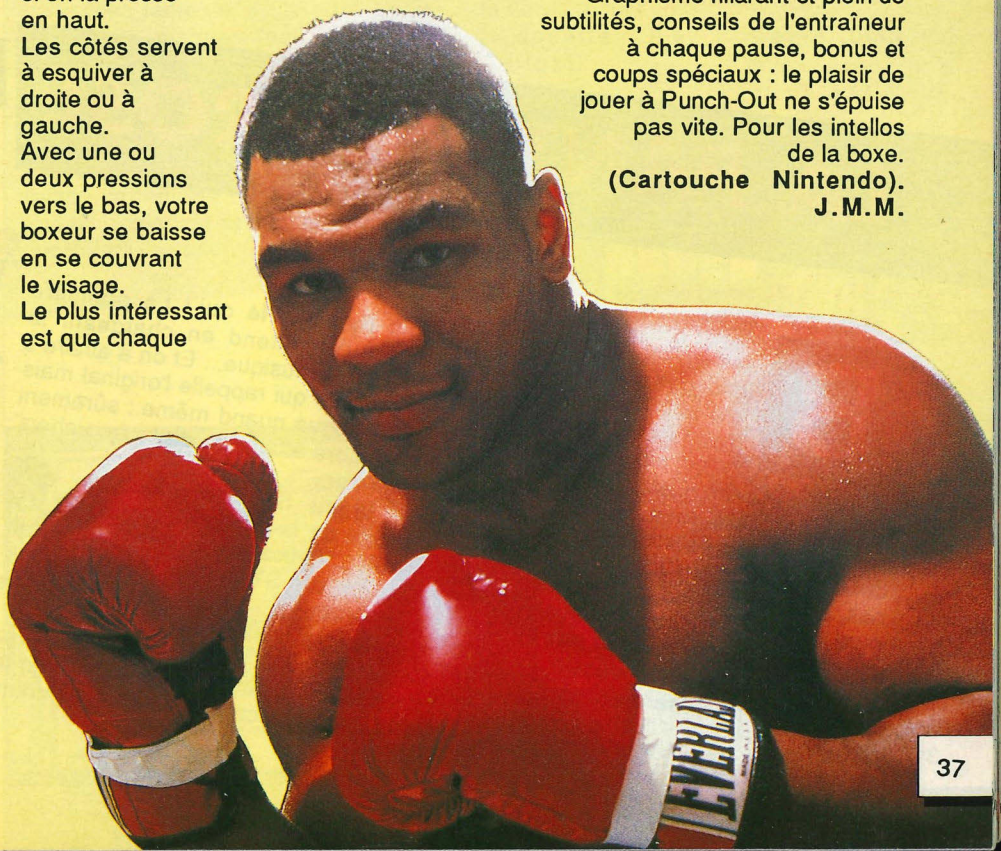
Avec une ou deux pressions vers le bas, votre boxeur se baisse en se couvrant le visage.

Le plus intéressant est que chaque boxeur a vraiment sa tactique propre. Vous devez la deviner, sinon, c'est la pluie de marrons et le KO en une minute !.. De sorte qu'il s'agit à la fois de guider son boxeur avec adresse et de mener le combat avec intelligence. Nous vous recommandons surtout Piston Honda et Great Tiger...

Graphisme hilarant et plein de subtilités, conseils de l'entraîneur à chaque pause, bonus et coups spéciaux : le plaisir de jouer à Punch-Out ne s'épuise pas vite. Pour les intellos de la boxe.

(Cartouche Nintendo).

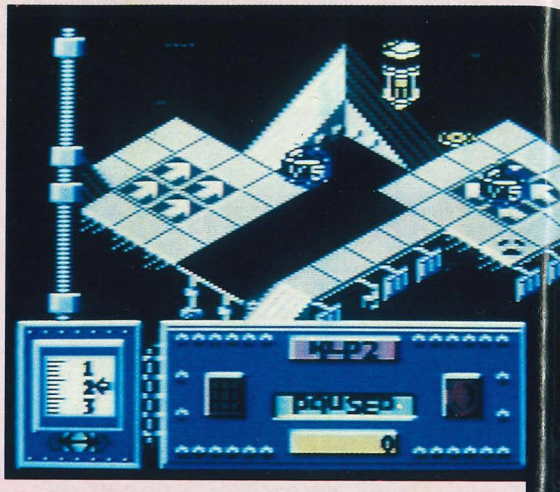
J.M.M.



MAGNETRON

Droïds en 3D

Vous voici dans la peau d'un petit robot appelé "KLP2" ; votre boulot va être de détruire 8 satellites, tous contrôlés par des droïds. Ces satellites produisent l'énergie des armes laser qui menacent la planète Quartech.
Arriverez-vous à mener à bien votre mission ou bien finirez-vous en robot recyclé, compacté dans un tas de ferraille ? That is the question...
Pour détruire un satellite, vous devrez désactiver quatre réacteurs en les mettant en état de surchauffe ou en les arrêtant, après avoir sorti l'un des quatre containers qui se trouvent dans les réacteurs. Si le nombre des containers est en-dessous de zéro ou bien dépasse cinq, le réacteur s'arrête de fonctionner. Vous devrez parfois transporter un container d'un réacteur à l'autre.



Les réacteurs sont gardés par 17 sortes différentes de robots ennemis qui peuvent être soit abattus soit agrippés. Lorsque vous agrippez un robot, neuf icônes apparaissent sur l'écran et vous devez les disposer en trois colonnes de la même icône, ceci en un temps-limite. Si vous réussissez ce puzzle, vous obtenez les capacités et les armes du robot capturé. Si vous ne réussissez à assembler que la colonne du bas, vous regagnez votre énergie perdue. Si vous n'arrivez à rien, vous mourez...
Des ordinateurs sont situés autour des satellites ; ils vous donnent des infor-

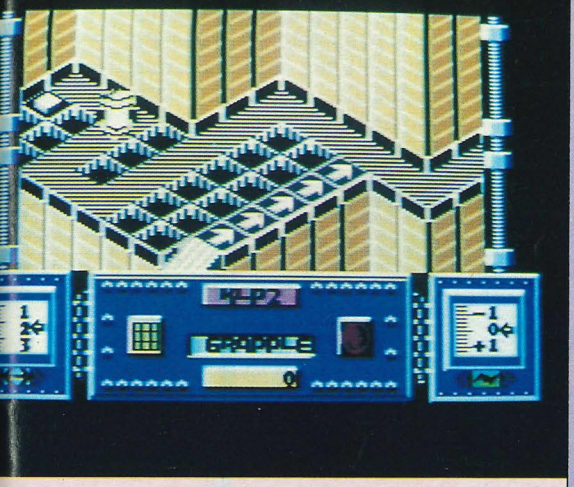
LA PANTHÈRE ROSE

Bien qu'il soit distribué par Infogrames, ce logiciel a été créé par les Allemands de Magic Bytes, ce qui est habituellement un gage de bonne qualité.
Ah, la panthère rose ! Qu'il s'agisse des films avec Peter Sellers ou des dessins animés que tout le monde connait, la sympathique panthère a bercé mon enfance. Et puis la musique, la musique... Qui ne connait pas la célèbrissime musique du dessin animé ? Hein, qui ? Ben, les programmeurs de Magic Bytes... Hé oui ! La première chose qu'on attend en chargeant le soft, c'est la musique... Et on a affaire à une mélodie qui rappelle l'original mais s'en distingue quand même : sûrement une sombre affaire de droits trop chers à racheter...
Bon, le jeu. Superbe réalisation, qu'il s'agisse de la version ST ou CPC. Le scrolling vertical est vraiment bien fait (surtout sur ST) et les personnages bien animés, amusants, avec des décors très fouillés.
Vous dirigez la panthère rose et devez récupérer de l'argent sans voir surgir le terrible Inspecteur Clouseau (moins

gaffeur que dans les films, semble-t-il).
Si la réalisation est sans faille, regrettons que le jeu soit aussi banal : on se balade à l'infini dans de nombreuses salles, sans la moindre once de passion ou d'intérêt... Du solide, bien fait, mais rien de vraiment nouveau ou de passionnant. Dommage, dommage. A

mations sur les réacteurs et les droïds. Lorsque tous les réacteurs d'un satellite ont été désactivés, vous passez au niveau supérieur avec plus d'ennemis à combattre et de nouveaux puzzles à assembler.
Magnetron est un jeu en 3D dans le style *Knight Lore,* avec des graphismes un peu plus colorés et soignés. Il rappelle également des jeux comme *Paradroïd*, même si le style est différent. Espérons que le prix de Magnetron ne sera pas trop élevé car, s'il n'est pas un mauvais jeu, il n'apporte rien de nouveau.
(Disquette Graftgold pour C64).

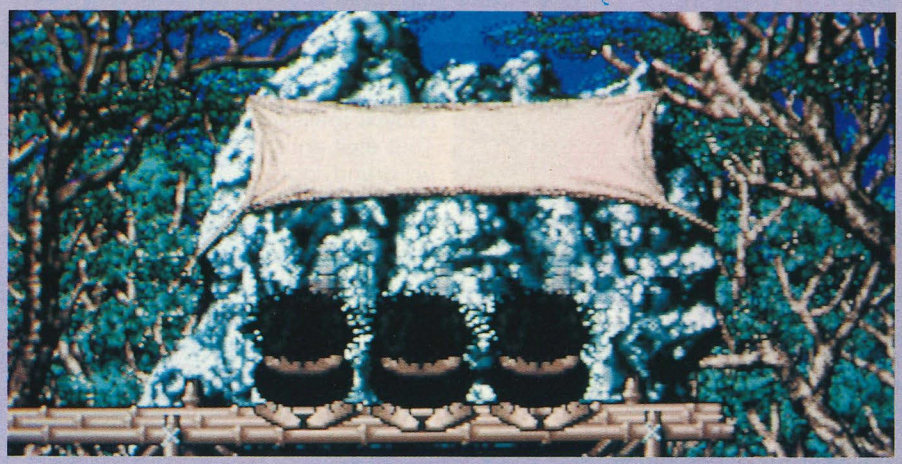
D.H./M.S.



CRACK SOFTS

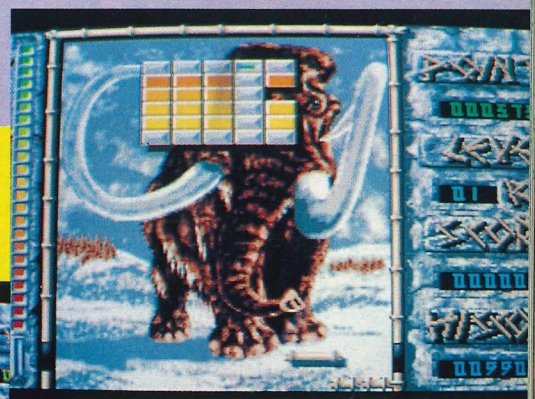
Moi Tarzan Toi Amiga

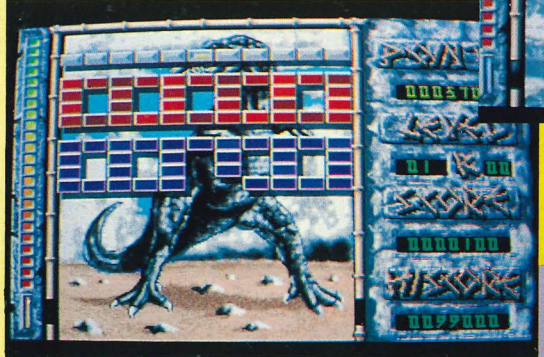
Patatra, encore un casse-briques. Ce coup-ci, je commence à en avoir franchement marre. Depuis la sortie du génial Arkanoïd, ça fait au moins le cent-huitième que nous recevons. Mais ce coup-ci, c'est sûr, on ne m'y reprendra plus. Allez, je le boote quand même... Damned ! Qu'est-ce ? Mais, c'est la classique : des bonus sous les briques, des ennemis qui circulent, etc. A noter quand même un éditeur de tableau très pratique. Et quand on perd,



jungle en folie sur Amiga, ça ! C'est superbe. Dans un décor de jungle et des bruitages du même acabit (éléphants, perroquets sauvages, etc), trois personnages vous présentent le jeu avec humour. Vraiment superbe. Bon, le jeu. C'est graphiquement très beau : les tableaux de briques découvrent des fresques (pas d'autre mot possible) d'animaux préhistoriques. A mon avis, ils ont dû passer plus de temps à dessiner qu'à programmer... Le jeu a quand même quelques idées originales : on peut jouer à deux en même temps, en mode "combat", avec un joueur déplaçant la raquette et l'autre contrôlant le laser. Le reste est plus on retourne dans la jungle : on dirige un petit personnage préhistorique et on doit récupérer des... noix de coco : c'est complètement loufoque, mais très marrant et très mignon.
Bon, ça y est, j'ai encore craqué pour un casse-briques. Mais c'est vraiment la dernière fois...
(Disquette Linel Software pour Amiga).

O.F.





Le retour de l'inspecteur Clouseau

quand des logiciels vraiment créatifs ?

(Disquette Magic Bytes pour ST ou CPC).

O.F.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

L'odyssée

Voyage au Centre de la Terre est l'équivalent micro des films à grand spectacle, style Ben Hur ou les Dix Commandements. Pour une fois, cette superproduction n'est pas d'origine hollywoodienne mais est bel et bien française : c'est CHIP, jeune éditeur auparavant spécialisé dans les CPC, qui en est l'auteur.

L'idée d'adapter un roman de Jules Verne pour en faire un jeu est à priori excellente : quelle meilleure garantie possible de scénario de qualité et de suspense fascinant ? Et quelle meilleure idée que de choisir l'Amiga pour pouvoir réaliser un jeu de haut niveau ? Tout était donc réuni pour nous donner un grand logiciel. Voyons ce qu'il en est.

Le but du jeu est simple : vous vous joignez au célèbre professeur Lidenbrock et voulez accéder avec lui au centre de la terre. Mais les événements vous séparent très vite. A vous de vous y retrouver dans le dédale des cavernes et d'éviter les pièges pour

MAH JONG

Tel est pris qui croyait prendre

Cling-clang, ping-pong-lime à ongle ! Vous, honorable utilisateur d'Amstrad CPC, allez pouvoir vous initier aux joies de l'estimable et très ancien Mah Jong, qui réjouissait déjà nos vénérables ancêtres.

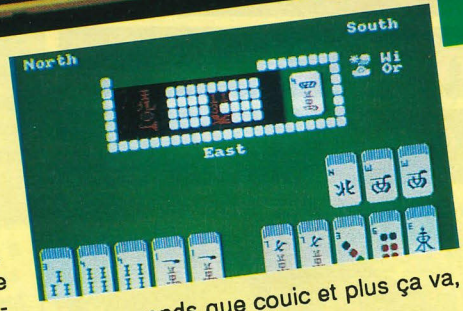
Et puis, bande d'attardés, ça vous changera un peu de tous ces jeux de tir plus ou moins abêtissants que c'en est une vraie honte de voir des choses pareilles !

Bon, maintenant que la plupart des lecteurs ont tourné la page, voir mis Micro News au feu et résilié leur abonnement (car il y a des choses à ne pas dire dans ce métier), nous nous retrouvons entre gens intelligents, cultivés et censés pour découvrir les finesses du Mah Jong.

Il s'agit d'un jeu de cartes sophistiqué où l'on retrouve certaines subtilités stratégiques du poker.

L'ordinateur prend la place de trois joueurs : les vents du Nord, du Sud et de l'Ouest et vous prenez le vent d'Est.

Il y a plusieurs niveaux de difficulté et le temps imparti à la réflexion est également programmable, de 1 à 60 secondes. On peut choisir de voir les cartes de l'adversaire et même lui demander son avis sur la meilleure carte à jouer. On ne peut pas jouer à deux contre l'ordinateur mais on ne sera pas trop de deux pour essayer de comprendre ce jeu qui, finalement, commence à me rendre zinzin ! Les graphismes sont de bonne facture mais je



n'y comprends que couic et plus ça va, moins ça va.

Les mecs, au secours, je ne pensais pas ce que j'ai dit sur les jeux de tir et sur vous, attendez-moi pour faire un *Arkanoïd* ou un *Commando*, je l'ferai plus, c'était pour frimer, pour faire l'intellectuel, les mecs, me laissez-pas avec ces mahjongleries, au secours...!

(Disquette CDS pour Amstrad CPC)

D.H./J-M.B.

Jules Verne

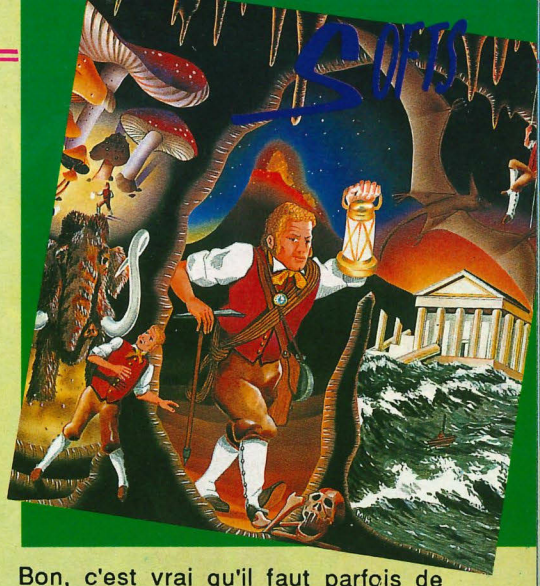
parvenir, malgré tout, au centre de la terre. Sur l'écran principal du jeu se situe un plan en coupe de la région. Dirigez-vous avec la souris vers ce qui vous semble être la bonne direction (bas, droite, etc). De temps en temps, des indices vous indiquent si vous êtes sur le bon chemin...

Tous les graphismes du jeu sont tirés d'images digitalisées retravaillées à la main. C'est vraiment très bien fait, on se croirait au milieu des cavernes explorées par notre héros. En plus, le jeu est riche en lieux différents. Les bruitages sont aussi à base de digits et ajoutent encore au côté réaliste : bruits de pas qui résonnent dans des voûtes millénaires, ou encore... ronflements quand vous piquez un roupillon pour retrouver la santé.

Mais attention ! Des séances d'arcade vous guettent aussi à tous les coins de... heu, de stalagmites. C'est, hélas, le point faible du logiciel : les scènes d'arcades sont peu intéressantes, difficiles à passer (et obligent donc souvent à repartir à zéro) et surtout, difficilement jouables. Première scène, vous dirigez votre personnage et devez éviter des rochers qui tombent. Aïe (c'est le cas de le dire). Le contrôle se fait entièrement à la souris, et le moins que l'on puisse dire, c'est que le bonhomme ne répond pas au doigt et à la souris. Une bonne seconde de délai avant qu'il n'exécute votre ordre, ça rend le jeu assez catastrophique. Pire encore, la charge des mamouths. C'est magnifiquement réalisé au niveau graphique et sonore, mais encore une fois, trop frustrant : on perd tout le bénéfice de sa progression dans l'exploration à cause d'un jeu stupide. Je ne vous dirais pas le nombre de fois où, pourtant bien parti dans l'aventure, j'ai dû tout reprendre à zéro ! Ça met les nerfs dans un état ! J'ai failli en bouffer la disquette de rage...

Les dégats infligés dans les jeux d'arcade (si vous avez la chance de vous en tirer vivant) peuvent être soignés grâce à votre trousse de survie et en sélectionannt l'option "Sommeil". Si vous manquez d'eau, un jeu d'arcade (toujours aussi peu passionnant) vous permet d'en récupérer.

Le plus rageant, c'est que les scènes d'arcade vous font régulièrement échouer mais que la qualité de l'aventure vous pousse continuellement à recommençer le jeu. Insupportable.



Bon, c'est vrai qu'il faut parfois de l'arcade pour rendre plus vivant une exploration, mais en faire la base dans la réussite du jeu me semble exagéré... Mais que cela ne vous décourage pas trop ! Voyage au Centre de la Terre reste un jeu magnifique, de très, très haut niveau, et qui exploite vraiment toutes les capacités graphiques et sonores de l'Amiga. Le jeu est également disponible sur PC, le sera bientôt pour ST et même, scoop, sur CPC... Dommage que son prix (plus de 300 F sur Amiga) soit nettement trop élevé. Et dès que vous avez des tuyaux pour le jeu, écrivez-nous pour "Top Secret" : je craque, je veux avancer...

(Disquette Chip pour Amiga).

O.F.

IZBALL

Les bons font des rebonds

Les bons, dans cette histoire démentielle, ce sont Wiz et son chat. Ils veulent redonner ses couleurs à un monde que des méchants ont décoloré... Histoire naïve ? Sans doute. Le logiciel, lui, ne blague pas ! Vous commencez avec Wiz tout seul (sans son chat) ; Wiz est une sorte de boule qui rebondit sans arrêt, qu'on peut faire dévier sur les côtés (l'écran défile alors par scrolling), et qui tire quelques projectiles minables. On s'énerve vite : Wiz rebondit comme un fou, se heurte à toutes sortes d'obstacles, fait demi-tour sans qu'on le veuille, bref, il est quasiment incontrôlable ! C'est normal. Il va falloir l'améliorer. Il faut s'accrocher dans les premières parties, tout en sachant bien que l'intérêt du jeu n'apparaît que lorsqu'on le maîtrise un peu.

Touchées par le tir de Wiz, les bestioles se transforment en bulles de savon. Si Wiz passe dessus, une icône se met à clignoter en haut de l'écran, qui correspond au pouvoir que Wiz peut gagner. Plus il y a de bulles, plus le pouvoir est fort. Vous commencerez, par exemple, par rendre les rebonds moins hystériques (une bulle), puis par les éliminer (trois bulles), puis vous continuerez en dotant Wiz d'une meilleure arme, et finalement de son chat (5 ou 6 bulles). Pourquoi un chat ? Parce que certaines bestioles, touchées par le tir, se transforment en gouttes de peinture. Seul le chat peut les ramasser. Ainsi, il remplit les pots de peinture en bas de l'écran pour redonner ses couleurs à ce monde dénaturé !

Un jeu aussi génialement fou sur les très sérieux PC ? Ça marche, et même très bien ! Graphisme surréaliste et impeccable, son correct, animation rapide et fluide, et l'originalité en plus : Wizball, c'est du tout bond ! Sur ST, c'est tout aussi bon : le scrolling est impeccable, les couleurs superbes et la musique tout à fait adorable.

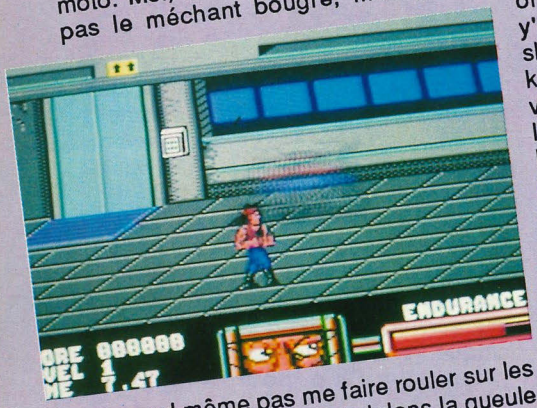
(Disquette Ocean pour PC et ST).

J.M.M. & L.B.

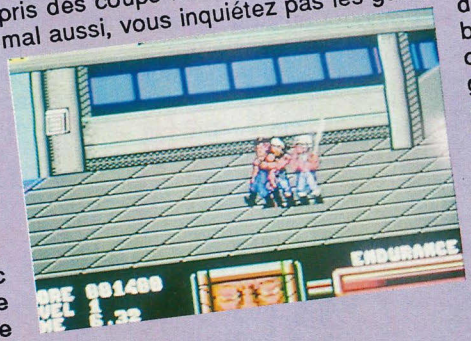
TARGET RENEGADE

Dans la gueule !

J'étais tranquille, j'étais peinard, j'me baladais à La Défense, bref c'était cool, la joie, le pied. Soudain, y'a des mecs pas très cleans qui sont arrivés en moto. Moi, vous me connaissez, j'suis pas le méchant bougre, mais j'aime quand même pas me faire rouler sur les pieds... Un coup de pied dans la gueule et hop, le motard était par terre.



Ce que je n'avais pas prévu, c'est qu'il n'attendait que ça pour se défouler. Deux skin-heads se sont ramenés avec une batte de base-ball pour essayer de me faire la peau. Heureusement que je connais mon kung-fu sur le bout du joystick (Bruce Lee m'a tout piqué) : j'ai pu me défendre avec une dizaine de coups différents. Mais quand le premier m'a bloqué pour que le deuxième m'assomme avec sa batte, j'ai bien cru y rester... Mais je me suis dégagé, j'ai pris la batte, et là, j'peux vous dire qu'ils ont dérouillé... Seul problème, après, y'en avait dans tous les coins : des skins, des loubs, des punks, des rockys, des durs, des balaises, des nervis, des nerveux, des provocateurs de la police, des concurrents de Micro News jaloux de nos abonnés, des éditeurs voulant se venger de mauvaises critiques... Bref, y'avait du monde. J'ai pris des coups mais j'en ai donné pas mal aussi, vous inquiétez pas les gars,



les journalistes de Micro News n'ont pas l'habitude de se laisser faire... Et puis, j'connais ça. Déjà, Renegade, d'Imagine, c'était pareil : il faut combattre plusieurs adversaires à la fois et c'est vraiment pas facile. Target Renegade, version C64 est encore plus réussi, au plan graphisme et animation, en tout cas. Il renouvelle heureusement le genre des jeux de combats qui commençaient à devenir lassant. Et rassurez-vous, d'autres versions devraient suivre pour CPC, Spectrum. Et attention, ça y est, c'est officiel : ça sortira aussi bientôt sur ST ! Scoop !

(Disquette Imagine pour C64).

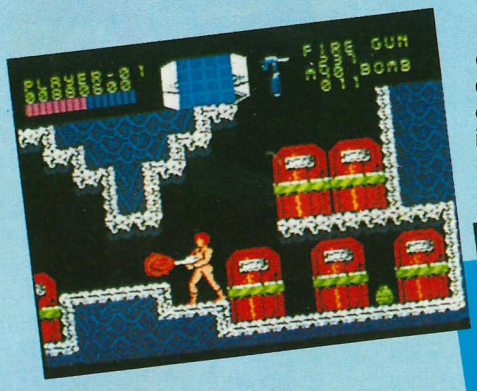
O.F.

ALIENS

Tuez-les tous !

Les américains ont fait le film, les japonais ont acheté les droits et fait le logiciel. Celui-ci est basé sur le scénario de Aliens 2 : pas de vaisseau, pas de couloirs métalliques et suintants où se cache le monstre. Non, il s'agit d'une mission d'extermination, du style "retournons sur cette planète horrible et liquidons tous ces maudits aliens !".

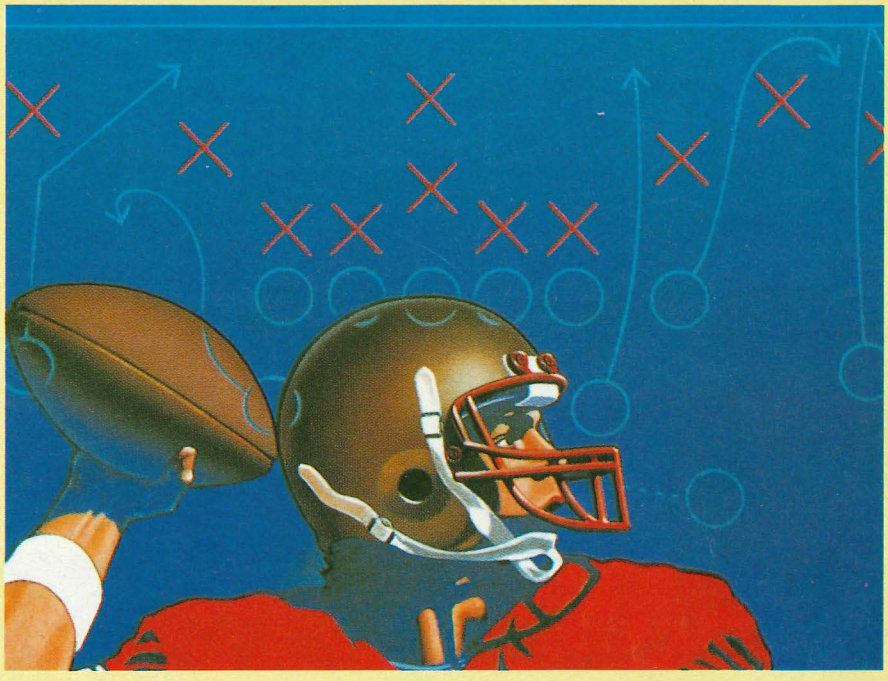
Vous voici donc, mitraillette à la main, dans le territoire des monstres. Première rencontre (à part un rocher qu'il faut sauter), un œuf d'alien, qui s'ouvre dès que vous approchez et dont sort le bébé-alien. Pan ! Je ne lui ai même pas laissé le temps de crier ! Et ainsi de suite jusqu'à ce que vous pénétriez dans un redoutable réseau de cavernes. Là, les choses se compliquent : certains passages semblent impossibles, il y a des réserves



ARMCHAIR QUATERBACK

Croquis et tableau noir

Voici une simulation de football américain vraiment inhabituelle ! Les programmeurs de ce logiciel ne se sont pas préoccupés de vous montrer les joueurs en action. Seuls les statistiques et l'aspect mathématique du jeu les ont intéressés. De telle sorte que vous agissez plus en entraîneur qu'en joueur, que vous déterminez votre tactique à partir de tableaux complexes, que vous bâtissez vos formations d'attaque et de défense en tentant de deviner celles choisies par l'adversaire. Le tout donne une partie d'une abstraction totale (les joueurs sont représentés par de simples croix), mais le reprocher serait injuste : Armchair Quaterback tient toute sa force de la gestion des qualités de chaque joueur, de chaque équipe, et des différents affrontements qui en résultent. Bref, cela ressemble à un authentique wargame. Et c'est peut-être ainsi plus proche de la réalité ! Un logiciel qu'il faut en tout cas essayer. Vous n'en finirez plus de faire des calculs et d'imaginer des combinaisons démentielles pour contrer l'équipe de l'ordinateur, toujours très en forme. Il est aussi possible de jouer contre un ami, mais chacun doit alors éviter de regarder l'écran pendant que l'autre fait ses choix. Un peu contraignant.



(Disquette PC Leisure pour PC et compatibles). **J.M.M.**

d'énergie, permettant la survie des œufs, qu'il faut démolir, et tout un labyrinthe de portes très, très énervant. Bien sûr, vous aurez aussi l'occasion d'améliorer votre armement : fusils laser, 3 types de grenades, etc.
Evidemment, le jeu est banal, mais pimenté par l'Alien et par des écrans simples mais inquiétants. On est éliminé un peu trop vite (pas de vies à tiroir). Mais on s'accroche, et cette impitoyable mission finit par devenir attachante. Une cartouche à découvrir avec acharnement et patience.
(Cartouche Square pour MSX1/2).

J.M.M.

HAAAA..

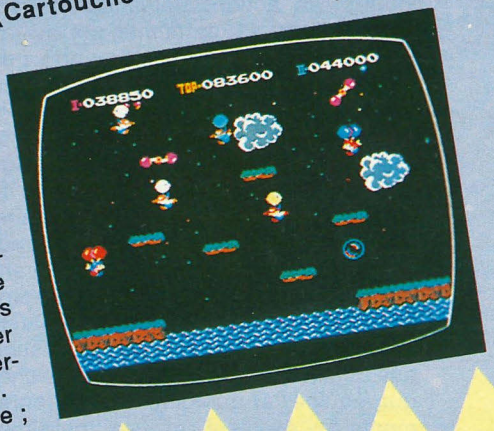
BALLOON FIGHT

Un jeu gonflé

Balloon Fight est abominablement puéril mais effroyablement marrant. Tout le monde vole grâce à des ballons tenus au-dessus de la tête, que ce soit les méchants, vous, ou votre adversaire. Et tout le monde tient une pique dans sa main. Vous commencez à voir le principe ? Eh oui : il faut crever le ballon de ses adversaires de deux coups de piques. Sans se faire crever le sien, évidemment. Ce qui implique des manœuvres subtiles pour se glisser au dessus de l'ennemi sans qu'il ne vous "pique" au passage.

Quand tous les adversaires sont "crevés", on passe au tableau suivant, et ainsi de suite. Mais le jeu le plus idiot est encore celui à deux joueurs. Vous essayez à la fois de marquer des points avec les adversaires communs déplacés par l'ordinateur et de descendre votre concurrent. Comme les ballons ont une désagréable tendance à voler en zig-zag, cela donne une panique permanente et des situations burlesques. Balloon Fight n'est pas le jeu du siècle ; juste une cartouche hilarante et complètement grotesque. Une idée pour pimenter le jeu : un verre de vodka obligatoire à chaque fois qu'on vous crève votre ballon !

(Cartouche Nintendo). J.M.M.

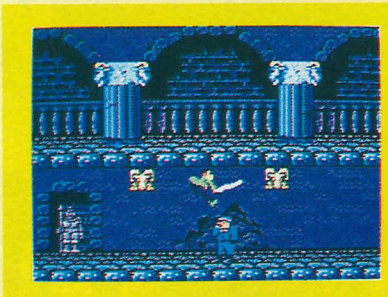


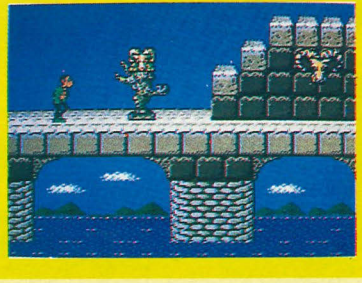
ARSÈNE LUPIN

Le gentleman et les fantômes

Arsène Lupin à la mode japonaise : le gentleman-cambrioleur ne s'attaque plus aux bijoux d'une comtesse décadente, mais s'introduit dans un château hanté où est retenue une belle prisonnière. Des chevaliers en armure dont les yeux clignotent l'attendent dans des renfoncements, la police le pourchasse, et une mystérieuse inconnue passe de temps en temps pour lui dérober ce qu'il a pu ramasser... Pauvre Lupin, qui ne sait plus où donner de la tête, seulement équipé d'une petite épée et d'un pistolet dont les balles sont sévèrement rationnées ! Heureusement, en sautant et en ouvrant des sortes de sculpture, il peut regagner des balles, des armes, des objets magiques, et surtout trouver les quatre talismans qui permettent de passer au niveau supérieur.

Ce château à 7 niveaux est en fait un labyrinthe diabolique de couloirs, d'escaliers et de passages secrets. La traversée du pont et le dernier combat dans la tour de l'horloge sont particulièrement impressionnants... Un univers à la Vampire Killer, avec des astuces de résolution assez semblables. Plus facile, plus rapide sans doute. Le graphisme MSX2 est un régal. De la cartouche solide !





(Cartouche Cinematic pour MSX2). J.M.M.

SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 ¼ et 3 ½

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS

149 Frs* toute version cassette
199 Frs* toute version disquette

* Prix moyen constaté

En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac
Auchan
CONFORAMA
TANDY

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

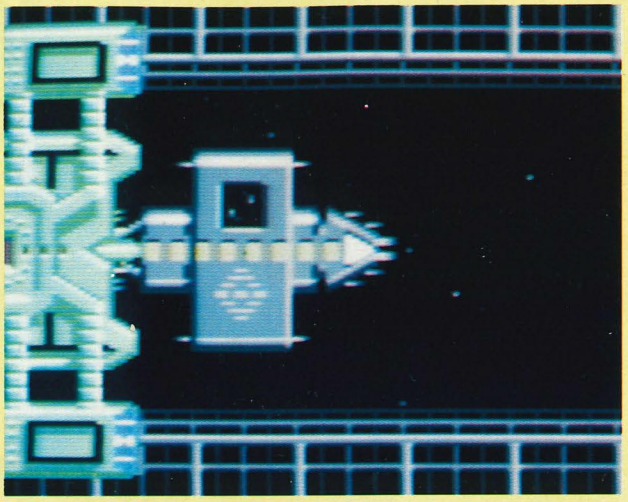
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

Nom
Prénom
Adresse

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

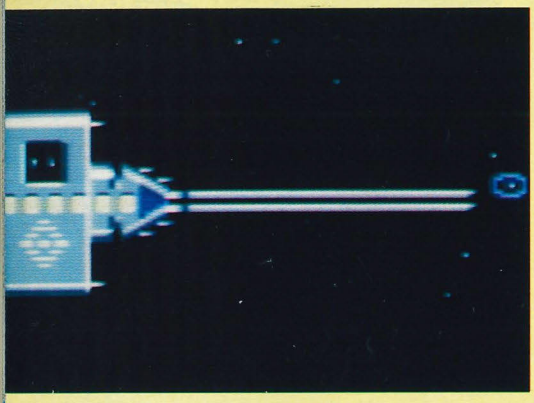
MORPHEUS

Un sommet sur C64



Il y a avait eu une certaine controverse à propose de la réalisation de Morpheus. Alors, maintenant qu'il est arrivé, tient-il toutes ses promesses ?
L'idée de base du jeu est plutôt simple, puisque vous devez progresser parmi 50 niveaux pour détruire le "Morphai". Mais plus l'on avance dans le jeu, plus celui-ci devient difficile.
Pour passer un niveau, vous devez détruire le noyau mais aussi un certain nombre d'astéroïdes. Vous êtes aux commandes d'un superbe vaisseau et pouvez vous diriger dans toutes les directions (droite-gauche, avant, arrière). Le scrolling est excellent, à la hauteur en tout cas des grandes possibilités du C64. Chaque fois que vous tuez un alien, cela vous rapporte non seulement des points mais aussi de l'argent, ce qui vous permet d'acheter des extensions (armes, boucliers) pour votre vaisseau.
Graphiquement excellent, Morpheus brille par son animation : vaisseau très grand, sprites très rapides, même si certains écrans sont parfois un peu pauvres. La musique de départ est très réussie et les effets sonores, de très haute qualité, améliorent l'atmosphère du jeu.
Plus qu'un simple jeu de tir, Morpheus demande à la fois l'habileté du fan d'arcade et la ruse du stratège. La possibilité d'améliorer les capacités de votre vaisseau donne au jeu une dimension que l'on ne trouve habituellement pas dans les jeux d'arcade. Morpheus vous crispera peut-être au début mais, avec un peu de persévérance, vous vous apercevrez qu'il s'agit d'un des meilleurs jeux de l'année sur C64.
(Disquette Rainbird pour C64).

D.H./O.F.



BUGGY BOY

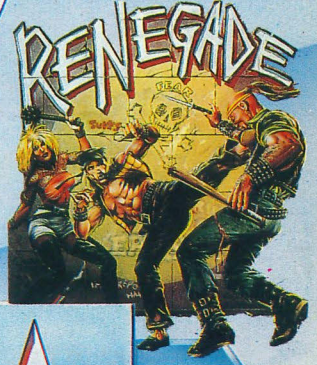
Roulez petits bolides...

Lui, c'est un recordman ! Du retard. Ça fait quand même quelques mois qu'on l'attendait, cette adaptation de Buggy Boy. Mais je dois dire que vu la qualité du programme, je ne regrette pas du tout, mais alors pas du tout, d'avoir attendu.
Un buggy est une sorte de voiture tout terrain qui peut donc éviter ou sauter certains obstacles. Et heureusement, parce que des obstacles, il y en a. Il y en a même tellement que, par moment, on a presque du mal à voir la route, entre les balustrades, les tas de pierres, les drapeaux et les bonus.
Votre engin est extrèmement maniable et répond à la seconde près. L'animation est très détaillée. L'ensemble est très rapide, du moins si l'on tient compte du nombre d'objets en mouvement à l'écran. Les parcours sont variés et prenants.
Globalement, Buggy Boy est un peu moins rapide que Out Run, mais plus fouillé en graphisme et plus intense à jouer. Les programmeurs d'Elite ont certainement travaillé avec des algorhytmes 3D en "béton"... Et le cinquième parcours vous révèlera bien des surprises, avec, entre autres, des virages relevés tout simplement somptueux. On ne se lasse pas de Buggy Boy, sûrement une des meilleures courses de voitures à ce jour sur ST.
(Disquette Elite pour ST).

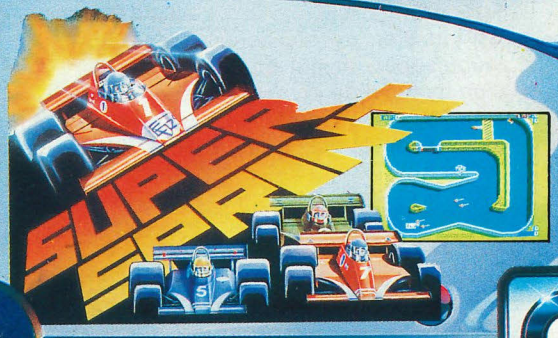
O.F.

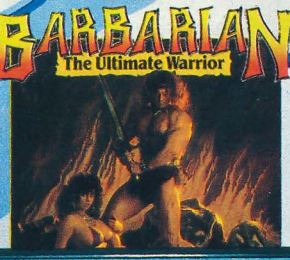
TOUS CES SUPER HIT

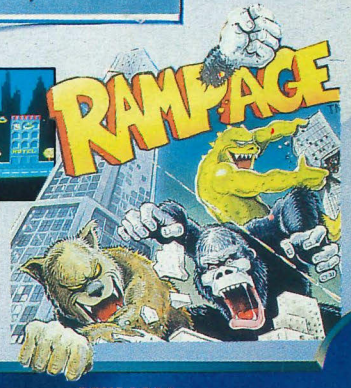
ARCADE



ACTION







ocean®

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux apres la premiere version de International Karaté, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3eme combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores dements en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

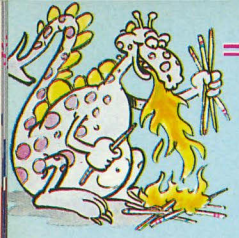
DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD COMMODORE

ocean®

AMSTRAD COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



Bonjour les dragons

LA RUBRIQUE DES JEUX DE RÔLES ET DE STRATÉGIE

TARGUI

C'est le pluriel de Touareg et, comme vous le savez, les Touaregs (pardon, les Targui) sont des nomades, habitants du désert. Un cadre original pour un jeu de stratégie opposant de 2 à 4 joueurs. (Une remarque quand même sur l'introduction pseudo-historique du manuel, un chef-d'œuvre de manichéisme et de néo-colonialisme, vraiment choquant).

Le désert est un univers changeant. Aussi la plaque de jeu est-elle divisée en 49 morceaux, des carrés de carton représentant divers types de terrains, que l'on place au hasard sur un plateau en plastique. Ainsi, chaque partie se déroule sur un champ de jeu entièrement différent. Chaque joueur installe alors son camp dans un des coins, et y dispose 10 pions-chameaux. La guerre des sables peut commencer.

Il faut avant tout tenir compte des types de terrain : certains ont une valeur stratégique, et favorisent donc l'attaque ou la défense, d'autres ont une valeur économique, et donnent régulièrement de l'or, indispensable pour se réapprovisionner en chameaux. Les gueltas, ou oasis, cumulent ces deux avantages et donnent donc lieu à de sévères combats entre les joueurs.

Ce sont des combats de chameaux, et on en perd beaucoup ! La règle du combat est ridiculement simple mais parfaitement efficace, et elle avantage l'attaque.

Autre originalité : personne ne sait quand il va jouer. Car la partie est divisée en manches. Pour chaque manche, on tire au sort un nombre de coups. Chaque joueur donne autant de cartes marquées du symbole de son camp qu'il y a de coups. On bat cette pile de cartes, puis on retourne la première : le camp auquel elle appartient joue aussitôt. Puis on retourne la suivante, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pile... De telle sorte qu'il est possible qu'un camp joue tous ses coups à la suite, par exemple... C'est intéressant, car on ne sait jamais si on va jouer avant ou après un adversaire. Il faut donc parier, ou laisser partout de fortes défenses.

Des cartes d'événements viennent pimenter la bataille. Au bout d'un moment, on peut déduire celles qui vont sortir, et donc prendre des mesures en conséquence (il y a par exemple des épidémies qui tuent tous les chameaux installés dans un type bien précis de terrain !)...

Un jeu bien pensé, conçu avec soin, inépuisable, et qui bénéficie en plus d'un matériel de jeu à la fois superbe et commode. Bien moins "sérieux" et bien plus animé et subtil que le *Risk* : une référence !

(Jumbo France)

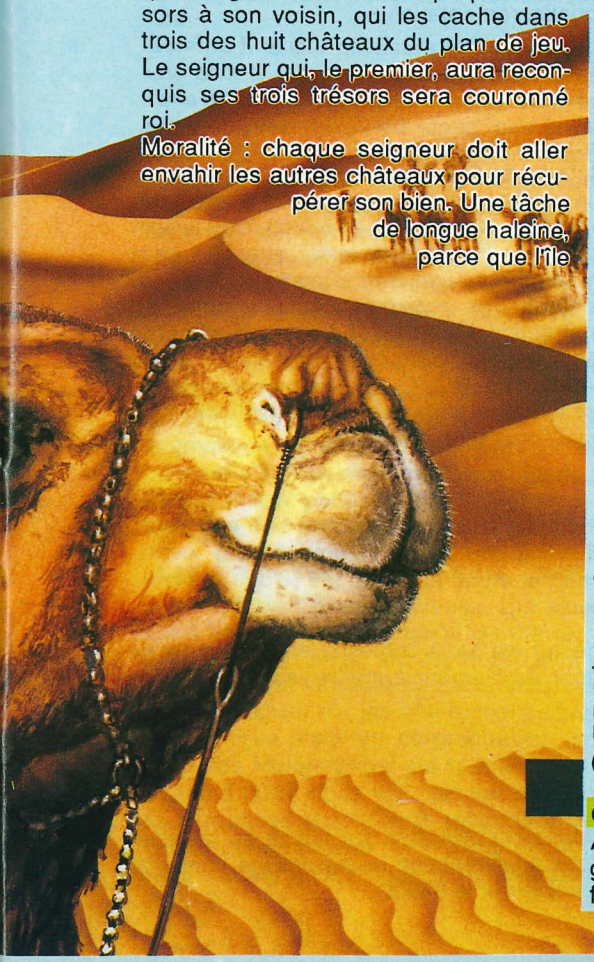
THORVAL

C'est l'adaptation en français d'un best-seller du célèbre éditeur américain Avalon Hill.

Et pour une fois, pas de règles tortueuses, pas de tables de combat

infernales, juste ce qu'il faut d'ingéniosité pour rendre cette aventure complexe et passionnante.
Dans le royaume de Thorval (une grande île), les seigneurs ont décidé de suspendre leurs guerres éternelles et de se lancer un dernier défi pour décider qui sera couronné roi. Un médiateur a été désigné ; il donne à chaque seigneur 3 trésors, une couronne, un coffret, et un anneau magique ; puis chaque seigneur confie ses propres trésors à son voisin, qui les cache dans trois des huit châteaux du plan de jeu. Le seigneur qui, le premier, aura reconquis ses trois trésors sera couronné roi.
Moralité : chaque seigneur doit aller envahir les autres châteaux pour récupérer son bien. Une tâche de longue haleine, parce que l'île est aussi peuplée par des Orks, qui se reproduisent comme des lapins, et attaquent impitoyablement tout joueur qui passe à leur portée ! Un seigneur est donc confronté à la fois aux autres seigneurs (maximum 5) et aux orks... Ajoutez à cela un dragon, qui fait une apparition aléatoire et sauvage à chaque coup, et des interventions hostiles ou bénéfiques du médiateur, qui peuvent faire tourner le cours du destin... La mêlée est totale, indistincte, et cruelle !
Le problème se complique encore du fait qu'il faut déplacer ses combattants pour aller reconquérir les trésors dans les châteaux... Or, il n'y a pas de phase de jeu pour faire des mouvements ! Comment fait-on ? C'est simple : on ne peut avancer qu'après avoir réussi une attaque.
Sauvagerie maximale : il faut tuer pour se déplacer !..
Il est encore possible de faire appel à la magie, de se faufiler dans un tunnel, d'affrêter des bateaux, et d'utiliser au mieux de leur puissance deux personnages à part, le Héros et le Petit Magicien, dont les pouvoirs peuvent galvaniser les soldats les plus exténués.
Thorval recrée à merveille l'ambiance sauvage et fantastique d'un royaume d'Héroïc-Fantasy, avec tous les lieux communs du genre, monstres et magies.
Le jeu est particulièrement excitant à 6 joueurs, et dure parfois quatre à cinq heures. Mention spéciale encore au matériel de jeu, superbe, très lisible. Une franche réussite.
(Schmidt)

Puissance et bluff, ruse et magie



GUET-APENS

Avez-vous déjà vu des joueurs de wargames à figurines ? C'est un spectacle fascinant et inquiétant : ces passionnés manient des figurines de soldats, de cavaliers, de canons, sur une table où sont disposées des reproductions d'obstacles naturels, bois, bosquets, collines, marais, maisons... Les combats obéissent à des règles compliquées et excessivement "réalistes" ; les déplacements se font à l'aide d'un double-décimètre ; tout est précis, exact, à l'échelle ; certains peignent même leurs figurines eux-mêmes !
Guet-Apens se propose de vous initier à cette étrange passion sans pour autant vous rebuter. Pas de figurines métalliques : des pions en carton, placés debout sur des socles en plastique. Des décors de collines et de villages en carton, à monter soi-même (assez rapide). Et surtout des règles très simplifiées, qu'on apprend au fur et à mesure, au fil de petits scénarios courts et amusants. Par exemple, le tournoi de chevalerie permet d'apprendre à déplacer un cavalier et à charger, sur terrain nu. Un affrontement d'archers dans un village explique les règles de tir ; on apprend à se cacher derrière un chariot ou à balayer les environs du haut de la tour de l'église.
Bon. C'est extrêmement amusant et excitant pour l'imagination, mais il faut s'armer de patience avant d'avoir digéré tous les principes du jeu. Mais, en récompense, quel régal de pouvoir jouer les scénarios les plus avancés ! Une expérience qu'il faut absolument tenter, même s'il faut s'accrocher, car ça en vaut la peine... Les créateurs de Guet-Apens ont d'ailleurs parfaitement réussi le manuel de règles, extrêmement clair sur tous les points, et parfaitement pédagogique. On souhaitera à Guet-Apens le succès qu'il mérite.
(Jeux Descartes)

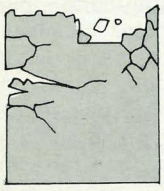
NEWS

- *L'Auberge des Derniers Voyageurs* est un nouveau livret d'aventures pour Rêve de Dragon. Une ambiance toute en mystère, avec une petite pointe d'horreur pas désagréable, et beaucoup d'originalité dans les situations. En français, bien sûr !
- Schmidt propose enfin les règles avancées de *l'Œil Noir* en traduction intégrale.
- Chez le même éditeur, traduction aussi des jeux de rôles mettant en scène les super-héros du *Marvel Comics Group*, de Spiderman à Hulk en passant par Iron Man. Le tout dans la torpeur grasse de New-York.
- *Star Wars* arrive, jeu d'aventure, figurines et jeu de plateau, un ensemble complètement francisé pour que la Force soit enfin avec vous...sans Harrap's Shorter sous le coude ! Test dans le prochain numéro.

Jean-Michel Maman

68000 ASSEMBLEUR SUR ST

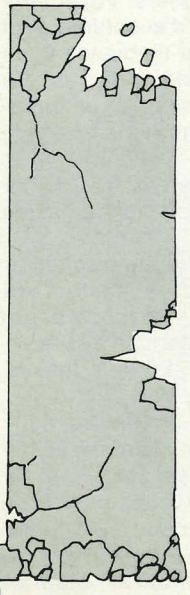
Nous revoici ensemble pour la quatrième fois, afin de faire cracher ses tripes à votre ordinateur favori. Aujourd'hui, nous allons aborder les modes d'adressage les plus courants ainsi qu'une petite explication sur les interruptions.



Monsieur Dupont rentre dans une librairie pour acheter (comme par hasard) un livre. Il demande au vendeur présent : "Pardons, avez-vous le KAMASUTRA ?". La réponse ne se fait pas attendre : "Bien sûr, c'est le septième livre du rayon de la lettre K". Monsieur Dupont (Norbert, de son petit nom) a été renseigné sur la position du bouquin cherché avec un décalage. Il lui faudra prendre le septième volume à partir du début du rayon K. Et bien, c'est exactement la même chose en informatique. On peut donner une adresse à un programme (ex : $53261) ou relative (ex : le septième octet à partir de $53261). Sur ce, voici un exemple :

```
MOVE.L #$L1000,A0  *Met $1000 dans A0
MOVE.B #$50,$8(A0)  *Met $50 dans
 $1000+$8=$1008
```

Bien sûr, à la place de $8, j'aurai pu mettre un nombre négatif (par exemple $-10). La seule restriction de cette instruction est qu'on ne peut effectuer un décalage inférieur à -32768 ou supérieur à +32767. De toute façon, ces limites sont très rarement atteintes. Ce mode d'adressage s'appelle mode indirecte avec décalage. Il est très utile dans de nombreux cas. Exemple : vous voulez faire une routine de calcul de sinus hyper-rapide. Plusieurs méthodes s'offrent alors à vous ; par exemple, en utilisant des polynomes dont la courbe ressemble à un morceau de courbe de sinus (méthode des développements limités, pour les érudits). Malgré tout, pourquoi faire compliqué alors qu'une solution très simple existe : il suffit de faire un tableau contenant des valeurs de sinus prises tous les degrés. Pour trouver sin 43 degrés, je récupère la 43^{e} valeur de ma table de sinus. Simple, non ? Il y a, hélas, un petit problème, vite résolu. En effet, un sinus (tout comme un cosinus) est toujours compris entre -1 et 1 (si, si, souvenez-vous !). Le 68000 ne travaillant que sur des nombres entiers, comment stocker 0,866 ou 0,707 ? C'est là que vous vous donnez une grande baffe sur le front en vous écriant "Bon sang, mais c'est bien sûr !".



A défaut de donner sin 50 à la table, rentrons 100 sin 50, ou tout autre multiple de sin 50, car si sin 50 = 0,766, 100 sin 50 = 76,6. Le tableau n'aura qu'à contenir la valeur 77. Cela donne une précision de 1 centième. Si vous voulez obtenir une précision plus grande, il vous suffit de multiplier tous les sinus par un nombre encore plus grand.

Ensuite, il suffit de récupérer la valeur du tableau qui vous intéresse (la valeur, pas le tableau) grâce au fameux adressage indirect avec décalage et le tour est joué.

D'autres modes existent pour commander le 68000. Par exemple, les modes registre indirect avec prédécrémentation ou postincrémentation. Vous connaissez déjà le premier de ces deux modes, car c'est celui qui est utilisé pour les appels de TRAP (voir l'article précédent). Voici un exemple d'instruction en postincrémentation :

```
MOVE.L  #$10000,A0
MOVE.L  #$10,(A0)+
```

La deuxième instruction MOVE étant en .L, le microprocesseur traite les octets 4 par 4 et donc le signe + augmente la valeur de A0 de 4 octets, mais seulement après avoir mis #$00 en $1000, $1001, $1002 et #$10 en $1003 (d'où le nom de postincrémentation). Rappelons aussi que ces deux adressages permettent la sauvegarde temporaire des données contenues dans des registres (voir le précédent numéro, avec l'instruction MOVEM). Le signe + est situé après la parenthèse, et c'est pourquoi l'augmentation de A0 se fait après l'opération de MOVE. Pour la prédécrémentation, le signe - est avant la parenthèse et la diminution du registre se fait avant l'opération de MOVE.

exemple :

```
MOVE.L  #$1000,A0
MOVE.L  #$00,-(A0)
met #$00 dans $FFC, $FFD, $FFE, $FFF car $1000-
$4=  $FFFC.
```

L'adressage immédiat est sans conteste le plus simple de tous. Il consiste tout simplement à mettre une valeur dans un registre.

exemple :

```
MOVE.L  #$15,D0
```

Hé oui, comme Monsieur Jourdain qui faisait de la prose sans le savoir, vous programmiez en adressage immédiat depuis le premier article sur le 68000.

Pour finir, décrivons le mode registre indirect indexé avec décalage ("ça, c'est un beau nom !", comme dirait ma grand-mère).

exemple:

```
MOVE.W $10(A2,D0.W),D2
```

On prend le contenu de A2, pour lui additionner $10 ainsi que le contenu de D0 en .W, et on met les 4 octets, donc l'adresse qui vient d'être calculée, dans D2. Si A2 contient $20000 et D0 contient $30050, on a $20000+$0050 (car D0 est en .W et l'on n'en prend donc que les deux octets les plus à droite), et finalement +$10. Les octets d'adresse $20060 et $20061 seront transférés dans D2.

LES INTERRUPTIONS

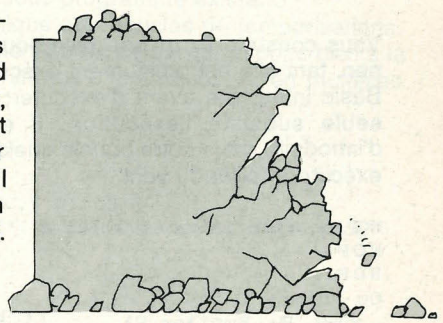
Observez bien votre voisin (ou votre voisine, c'est plus agréable). Même s'il n'a pas les mêmes goûts et ne mène pas la même vie que vous, votre esprit avisé aura sans doute remarqué qu'il se nourrit, boit et dort, tout comme le font la plupart des gens, et ceci à intervalles réguliers. Sur un ordinateur, c'est pareil. Celui-ci doit de temps en temps effectuer certaines tâches, quelque soit le programme qu'il est en train d'exécuter. Cela peut par exemple être : vérifier si l'utilisateur appuie sur une touche, bouge la souris, etc. Les routines qui s'occupent de ces tâches indispensables sont mises "en interruption", car elles vont interrompre à intervalles réguliers le programme qui s'exécute. Sur ST, on peut régler de façon très précise la fréquence d'exécution d'une routine en interruption. Cela permet, entre autres choses, de changer la palette de couleurs assez fréquemment (à chaque fois que le moniteur affiche une ligne à l'écran) pour obtenir plus de seize couleurs en basse résolution.

Comme il existe plusieurs interruptions, il faut leur donner une priorité les unes sur les autres. Quand vous avez faim, vous arrêtez ce que vous étiez en train de faire pour manger et, si en plein milieu du repas, une envie pressante se fait sentir, vous vous précipitez alors dans les toilettes. Par contre quand vous êtes dans les toilettes, vous ne vous interromprez pas pour allez manger, même si vous avez faim. Les toilettes ont une priorité plus grande que la bouffe (heureusement !). On trouve trois niveaux différents d'interruption sur l'Atari (nommé IPL pour interrupt priority level). Sur le plus bas, l'IPL 2, on trouve une routine appelée HBL (pour horizontal blank routine). Sa fréquence d'apparition est tellement élevée qu'elle n'est pas utilisée par la ROM car elle ralentirait trop l'exécution d'un programme. Vous pouvez néanmoins l'utiliser, pour faire par exemple un ralentisseur (pour ceux qui veulent marquer leur nom dans le high-score des jeux). Le deuxième niveau (IPL 4) est utilisé par la routine VBL (voir vecteur). Celle-ci s'occupe du hardcopy, vérifie si on change la disquette du drive, plus quelques autres broutilles. Enfin, le troisième niveau (IPL 6) est sans nul doute le plus intéressant. Il est subdivisé en 16 sous-niveaux, qui s'occupent de choses aussi variées que la gestion du clavier, de la souris, des drives, du port série, etc. Sa description en détail dépasserait largement le cadre de cette initiation, aussi lisez à cet effet le chapitre sur les interruptions dans "La Bible du ST". Sachez que c'est un co-processeur spécifique (le MFP 68901 de Motorola) qui est spécialement chargé de l'IPL 6. Quand à l'HBL ou la VBL, les vecteurs correspondant à ces deux routines sont placés respectivement en $68 et $70. Toute routine placée en interruption doit alors obligatoirement finir par un RTE (return from exception) et non pas par un RTS.

Pour finir, un listing de ralentisseur :

```
MOVE.L #$00,-(SP)  *Appel en trap #$1
   permettant le passage
MOVE.W #$20,-(SP)  *en superviseur
TRAP #$1  *(C'est un truc
   indispensable que
ADDQ.L #$6,SP  *j'expliquerai la
   prochaine fois)
MOVE.W #$2000,SR  *Ça aussi
MOVE.L #*1A00,A0  *#$1A00 dans A0
MOVE.L #$20,D0  *#$20 dans D0
LEA HBL(PC),A1  *Adresse de la routine
   HBL dans A1
X2  :
MOVE.L (A1)+,(A0)+  *et transfert de
   la routine HBL A
DBRA D0,X2  *L'adresse $1A00
   par une boucle
MOVE.L #$1A00,$68  *Adresse de HBL dans
   le vecteur correspondant
MOVE.W #$00,-(SP)  *et sortie au bureau GEM
TRAP  1
HBL :  *Routine de
   ralentissement
MOVE.L D0,-(SP)  *Sauvegarde de D0
   dans la pile
MOVE.L #$5,D0  *#$5 dans D0
X1  :
DBRA D0,X1  *Boucle pour passer le  temps
MOVE.L (SP)+,D0  *Restauration de D0
RTE  *et retour par un RTE
```

Vous n'avez qu'à rentrer le programme, puis a l'assembler. Quand on double-clic dessus, il se lance puis revient au bureau GEM. Pour voir son efficacité, il faut alors charger un jeu ou une application. Résultat garanti !



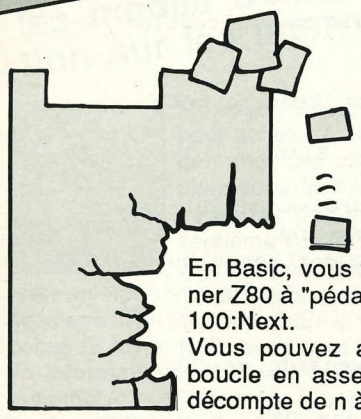
Raphaël Lemoine

LE VOCABULAIRE DU PRO

Vecteur : sur les ordinateurs 68000, un vecteur est une suite de quatre octets bien particuliers, car ils contiennent l'adresse d'une routine très importante au bon fonctionnement du micro. Sur le ST, de nombreux vecteurs sont utilisés. Ils donnent l'adresse de la routine d'affichage des bombes (quand un programme plante), et celle du traitement des instructions TRAP (pour effectuer la routine demandée par les paramètres stockées sur la pile), etc. Par exemple, si vous voulez que, lorsque vous appuyez sur ALT-HELP, l'ordinateur fasse un RESET au lieu d'un HARDCOPY, c'est très simple. Vous apprenez que c'est la routine d'interruption VBL (vertical blank routine) qui s'occupe du test de ALT-HELP (car vous feuilletez l'indispensable "Bible du ST", chez Micro Application). Vous regardez le vecteur correspondant qui se trouve toujours en $70, ce qui vous permet de connaître l'adresse de la routine VBL. Il vous suffit ensuite de recopier cette fameuse routine en RAM, en enlevant le passage qui envoie au HARDCOPY pour le remplacer par un RESET. Élémentaire, mon cher Watson !

Z80 ASSEMBLEUR FACILE

Puisque les boucles du type For...Next nous ont permis de faire les premiers pas en Assembleur, épuisons ce thème par diverses variations. J'imagine un programme qui nécessite de fréquents appels à quelques boucles de temporisation.



En Basic, vous vous arrangerez pour amener Z80 à "pédaler dans le vide", For I=1 to 100:Next.
Vous pouvez au même titre écrire une boucle en assembleur qui soit un simple décompte de n à zéro.

```
  ID  BC,n
P1  DEC  B C
  ID  A,B
  OR  C
  JR  NZ,P1
```

Vous constaterez qu'une telle boucle ne freine à peu près rien, tant elle est rapidement exécutée. Souvenez vous que Basic interprète avant d'exécuter; alors qu'en Assembleur seule subsiste l'exécution. Il est donc indispensable d'introduire dans notre boucle quelques instructions que Z80 exécutera "pour du vent".

```
NOP ne rien faire et aller à l'instruction suivante
NOP
NOP
Ou encore :
  PUSH  HL  Empiler HL
  POP  HL  Dépiler HL
```

Attention : il faut rester cohérent. Si vous empilez, il faut aussi dépiler, sinon gare aux surprises ! Ce thème de l'empilage-dépilage fera l'objet d'un prochain papier résumant tout ce qu'il convient de savoir à ce propos. Dans l'immédiat, permettez moi de me contenter de poser des barrières de sécurité. En définitive, dans une boucle de temporisation, n'importe quelle instruction, exécutée "pour du vent" fera l'affaire, sous réserve que cette ou que ces instructions, ne détruisent ni les données, ni la cohérence interne du programme. Évitez de réinitialiser BC, par exemple.
Voici donc quelques variantes qui vous familiariseront avec la technique de distribution des instructions selon les nécessités du moment, la disponibilité des registres, etc.

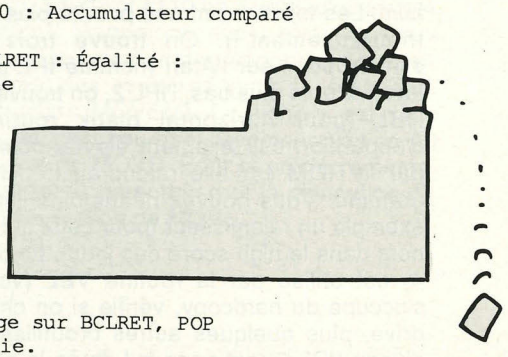
```
CALL RETARD
RETARD  PUSH  BC : Empiler BC (protection)
    ID  BC,n : Initialise BC à n
BCLRET  PUSH  HL : Pour faire durer
    POP  H L
    DEC  BC : Désincrémenter BC
    ID  A,B : Voir si BC=0
    OR  C
    JR  NZ,BCLRET : Reboucler si
                pas 0
    POP  BC : Retrouver BC du début
    RET  : Retour programme principal
```

On est là en présence d'une boucle de temporisation relativement pauvre, puisque BC est initialisé sur une constante, n. Une programmation de ce type conduirait à multiplier les sous-programmes. Voici donc une autre rédaction, beaucoup plus intéressante.

```
PUSH   BC  RETARD NOP
ID  BC,n    NOP
CALL RETARD  NOP
POP  BC    DEC  BC
*** Le reste comme d'habitude, avec bouclage directe-
ment sur Retard et sortie par RET.
```

Dans le cas présent, BC est protégé et initialisé au niveau du programme principal. Cette solution présente l'avantage d'être ouverte, puisque vous pouvez donner à BC la valeur que vous voulez au fur et à mesure des besoins.
Voici une troisième rédaction qui convient si, dans votre application, vous avez besoin de 3 ou 4 boucles initialisées sur des valeurs précises, mettons n1, n2, n3, n4.

```
*******
PUSH AF RETARD  PUSH  BC:Pour protection
LD A,x    LD BC,n1 : Charger 1re valeur
CALL RETARD    CP 0 : Accumulateur comparé
            à 0
POP  AF    JR Z,BCLRET : Égalité :
sauter à la boucle
*******
  ID  BC,n2
  CP  1
  JR  Z,BCLRET
  ID  BC,n3
  CP  2
  JR  Z,BCLRET
  ID  BC,n4
    BCLRET  NOP
etc., avec bouclage sur BCLRET, POP
BC et RET en sortie.
```



L'accumulateur est protégé au niveau du programme principal avant de recevoir la valeur 0, 1, 2 ou quelconque. Dans le sous-programme, nous avons une sorte de distributeur de saut par comparaison de l'accumulateur à 0, 1, 2. Le début du sous-programme rappelle très précisément la formule Basic ON K goto ou ON K gosub. Vous remarquerez que le fait de sauter du programme principal en sous-programme n'altère pas le contenu de A, accumulateur, tout comme il n'altère pas le contenu de BC dans les exemples précédents. Notez enfin qu'une valeur de A supérieure à 3 entraine automatiquement le chargement de n4, par le fait

même que le programme continue en séquence.
Je concède à ceux de mes lecteurs déjà expérimentés en assembleur que ce distributeur présente un look quelque peu rudimentaire et mériterait à ce titre un "peut mieux faire".
Il nous faut, pour en venir aux formules plus sophistiquées, assimiler quelques données complémentaires qui nous permettront d'élargir l'éventail des formules.
Regardez très attentivement la manière dont le programme d'assemblage encode les instructions qui suivent :

```
ID  HL,3B4FH  214F3B
ID  BC,3B4FH  014F3B
ID  DE,3B4FH  114F3B
```

On pourrait multiplier les exemples. A chaque fois, on note une transcription inversée de la valeur, en ce sens que 3B4F devient 4F3B. En d'autres termes, l'octet de poids faible est écrit avant l'octet de poids fort, L (de Low) est écrit avant H (de High), C est écrit avant B, etc.
Si on dissocie une paire de registres pour examiner séparément H et L, par exemple, on constate que H contient bien la valeur 3BH et L la valeur 4FH. Il s'agirait donc d'une simple convention d'écriture en encodage des mnémoniques.
En réalité les choses vont bien plus loin.
Supposez que vous désiriez ranger HL à l'adresse 9000H. HL étant une paire, il vous faut deux octets, 9000H et 9001H.

```
LD  HL,3B4FH  114F3B
L  (9000H),HL 220090 (encore l'nversion)
```

Après exécution de ces deux instructions, on retrouve la valeur faible à l'adresse la plus bases (4FH en 9000H) et la valeur forte à l'adresse la plus haute (3BH en 9001H). Ainsi s'explique une formule du Basic qui vous est certainement familière : K=PEEK(I)+256*(PEEK(I+1)). C'est également en ordre inverse que Z80 relit les données. La convention d'écriture et de traitement jouant alors à l'opposé, tout rentre dans l'ordre.
J'aurais donc tort de fatiguer mon lecteur avec cette bizarrerie de l'assembleur Z80. Que non !
Vous serez bien souvent amené à préparer des tables que vous voudrez relire. Il conviendra de les organiser en tenant compte de ce phénomène. D'autres fois, ayant rangé une paire d'octets, vous voudrez relire l'un ou l'autre de ces octets isolément. Faut-il encore tomber sur le bon.
Pour relire les deux octets ci-dessus en DE, par exemple, vous écrirez simplement LD DE (9000H). Mais bientôt nous verrons des cas plus complexes imposant un pointage, comme ci-dessous. Le contenu de HL est le résultat d'un calcul, et HL pointe de ce fait sur un octet dont on ne peut plus désigner physiquement l'adresse. La suite devient :

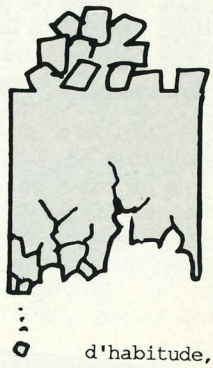
```
LD E,(HL) : Valeur basse dans registre bas de DE
INC HL : Décaler HL une fois vers le haut
LD D,(HL) : Valeur haute dans registre haut de DE
```

Je m'en voudrais de suivre certains ouvrages pour embrouiller votre esprit en démontrant la possibilité de ranger les octets en ordre traditionnel, pour peu que l'on se souvienne de les relire dans le même ordre. Mieux vaut prendre d'emblée le réflexe Z80 et ranger, par exemple, comme suit :

```
HL pointe sur un octet à la suite d'un calcul
LD (HL),E : Ranger valeur basse de DE à
            l'adresse basse pointée par HL
INC HL : Décaler HL vers le haut
LD (HL),D : Ranger D, soit valeur haute de DE
```

Pour en revenir à nos boucles de temporisation, voici donc une table dont le contenu servira à initialiser BC.

```
RET1   DEFB  0
  DEFB  40H  : Pour un LD BC,4000H
RET2 DEFB  0
  DEFB  80H  : Pour un LD BC,8000H
RET3   DEFB  80H
  DEFB  C0H  : Pour un LD BC,C080H
```



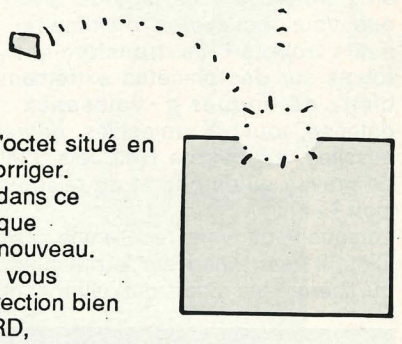
Utilisons la valeur stockée sous RET2.

```
*******
PUSH  HL  RETARD  PUSH BC
ID  HL,RET2    LD C,(HL): Attention,
valeur basse
CALL   RETARD    INC  HL
POP  HL    LD B,(HL)
   BCLRET  : Le reste comme
finir par POP      BC et RET.
```

d'habitude,

Avant d'en finir avec ces variations sur les boucles, je voudrais attirer votre attention sur une technique inconnue en Basic, et qui me parait très importante. Il s'agit de la correction ou de la modification du programme par lui-même. Cette technique permet de développer les programmes les plus denses et les plus puissants.
Sous le thème "organisation de la mémoire", nous avons vu que rien ne différencie une zone de l'autre, qu'elle contienne des données ou des instructions de programme. Partant de là, un segment de programme peut à tout moment être modifié et remodifié. Bien souvent on évite la création d'un nouveau sous-programme en modifiant, par programme, l'une ou l'autre instruction d'un sous-programme existant.
Appliquons cette technique aux boucles de temporisations. Nous jouerons uniquement sur B, ce qui correspond bien à la réalité. Z80 travaille si vite qu'il fuat raisonner en multiples de 256.

```
******
PUSH  AF  RETARD  PUSH BC
PUSH  HL  BCLVAL  LD BC,0 01 00 00
LD HL,BCLVAL+2 BCLRET   : Le reste comme d'habitude
ID  A,n
LD  (HL),A
CALL  RETARD
POP  H L
POP  A F
******
```



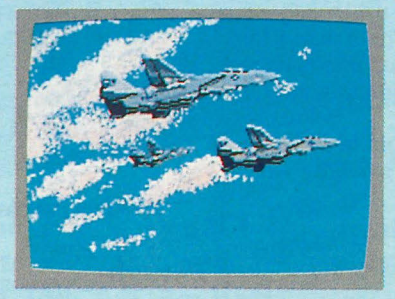
Attention : c'est bien l'octet situé en BCLVAL+2 qu'il faut corriger.
Je vous concède que dans ce contexte, cette technique n'apporte rien de bien nouveau.
Un avantage pourtant, vous pouvez faire cette correction bien avant d'appeler RETARD, et notamment à un moment ou HL et A sont libres, ce qui vous évite d'avoir à les protéger.
Ensuite il faut prendre tôt les bons réflexes.
Dans tous les exemples cités, les registres sont systématiquement protégés.
Ce n'est évidemment pas une obligation. Au niveau du sous-programme constitutif de votre boucle, il est souhaitable de le faire, car, plus loin, vous voudrez certainement réutiliser le sous-programme, dans d'autres conditions. Un instant d'inattention, un appel intempestif vers un sous-programme réduit au strict nécessaire, et vous introduisez la zizanie dans votre application.

André Schmitt

FINAL COUNTDOWN

Menace sur New York

Les terroristes menacent d'écraser New-York sous une pluie de missiles si on ne leur livre pas 500 millions de dollars ! Pendant que les négociations traînent, un porte-avions s'approche de l'île où est cachée la base des terroristes. Mission : la repérer, puis la détruire.

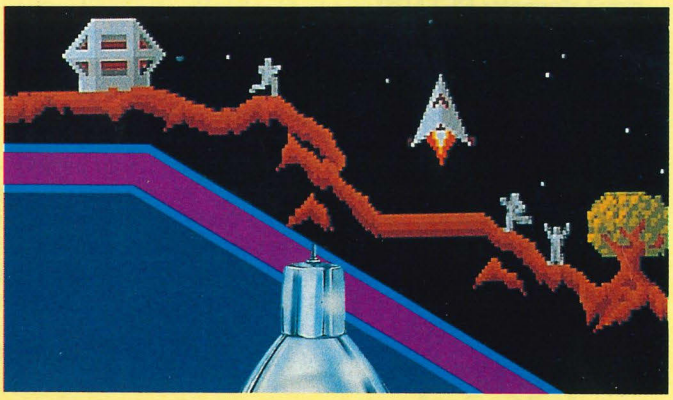


Pour cela, vous êtes bien équipé : RF-4 Phantoms pour des reconnaissances photographiques, F-14 Tomcats pour les combats aériens, A-6 Intruders pour pilonner la base. Trois types d'avions qu'il va falloir apprendre à faire décoller de la plateforme du porte-avions, puis à faire atterrir. Pas facile, puisque seulement deux avions peuvent manœuvrer à la fois : risque d'avions à la mer !

OIDS

De l'arcade pure et rafraichissante

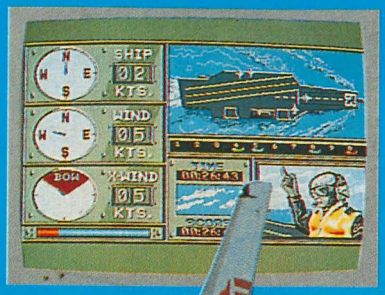
Sauver le monde est une chose, mais aller à la rescousse d'une bande de robots menacés d'être transformés en poêle à frire en est une autre !
C'est pourtant ce que vous allez devoir faire dans ce jeu, alors arrêtez de vous plaindre et au boulot : les méchants Biocretes veulent utiliser les Oids pour les transformer en appareils d'électro-ménager et ils ne vont pas restés les bras croisés à vous regarder pendant que vous essayerez d'emmener les petits robots ! Ils transforment les robots sur des planètes extrêmement bien défendues : vaisseaux de défense, tours à projectiles, dômes à missiles, vagues de Hell Jets, pièges de gravité détournée et de télépropulsion !
Lorsque vous aurez repéré une prison à Oids, il faudra tirer sur le bâtiment, ce qui libèrera les robots qui pourront monter dans votre vaisseau après que vous ayez atterri.
Attention à ne pas les détruire en atterrissant !
Ensuite, il faudra partir pour la prochaine planète où les pièges et les ennemis seront encore plus nombreux.
Les munitions sont illimitées ; vous disposez aussi de 4 nova-bombes qui détruisent tout sur leur passage ainsi que d'un écran protecteur.

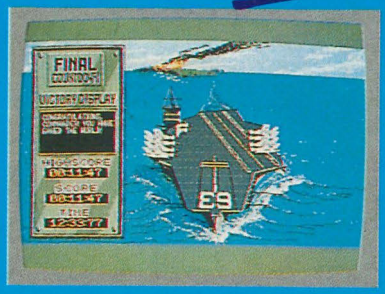


Au premier abord, Oids fait beaucoup penser à des jeux comme *Thrust* ou *Defender* et le dépouillement des lignes graphiques évoque également la défunte et regrettée console Vectrex, mais la simplicité des graphismes n'empêche pas l'action d'être prenante. Le contrôle de l'engin s'opère de façon naturelle, l'attraction de la gravité est une réussite et vous pouvez accélérer dans toutes les directions et faire des marches arrière avec virtuosité !
Le jeu comprend une option "construction set" qui permet de créer vos propres planètes et de les sauvegarder : la porte ouverte aux paysages les plus fous équipés d'armes et de pièges diaboliques !
Un jeu d'arcade pure et rafraîchissante, qui risque de vous passionner un bon moment !
(Disquette Mirrorsoft pour Atari ST).

D.H./J-M.B.

Vos F-14 escorteront les Phantoms et les protègeront en combattant les chasseurs ennemis. La base repérée, il suffira d'envoyer l'Intruder pour achever le boulot.
Final Countdown, à l'usage, se révèle époustouflant : du graphisme MSX2 explosif pour soutenir un jeu à la fois



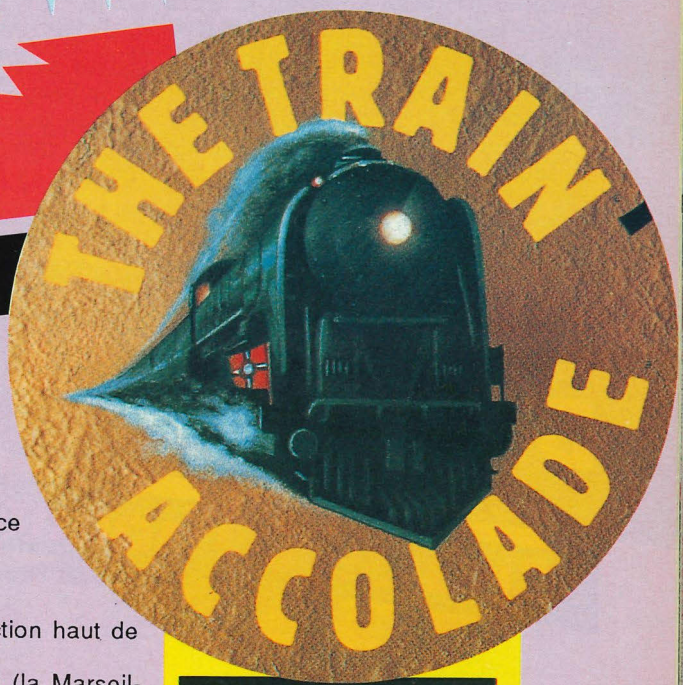


difficile et varié, mélangeant combats aériens, organisation au sol, et déductions pour déterminer la position de la base. Stratégie, tactique, action, beaux écrans : le cocktail parfait. Du très grand MSX.
(Disquette Methodic Solutions pour MSX2).

J.M.M.

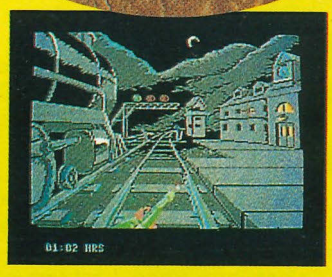
THE TRAIN

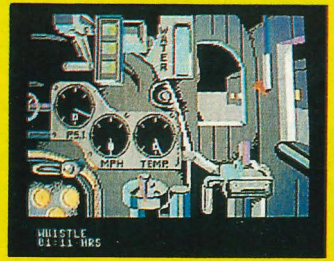
La guerre de l'ombre



1944. Toute la France est occupée. Toute ? Non, un petit village résiste encore et... Mais qu'est-ce que je raconte, moi ? Bon, toute la France est occupée, mais les alliés sont en train de débarquer. Du coup, les allemands évacuent toutes les richesses du pays dans un train blindé. En tant que chef de la résistance locale, à vous de vous y opposer.
Pour cela, il vous faudra réussir plusieurs actions différentes. D'abord, coup de main dans le gare pour monter dans le train. Ensuite, dans le train, liquidez les chasseurs tout en conduisant la locomotive.
Je vous laisse découvrir le reste, mais sachez que ce n'est pas de tout repos.
Bah, le salut de la patrie n'a pas de prix.
The Train est une production haut de gamme sur C64.
La musique est marrante (la Marseillaise version new-wave), les bruitages réalistes et les graphismes d'un bon niveau pour le C64. Le jeu mélange le plaisir du tir et de l'action à celui d'une simulation de conduite, originale qui plus est, puisqu'il s'agit de piloter une antique loco à vapeur. C'est vraiment très bien foutu. Quand on voit des softs pareils, on se dit que, finalement, le C64 a encore de beaux jours devant lui.
(Disquette Accolade pour C64).

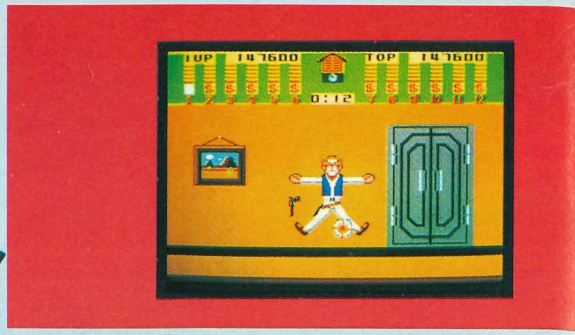
O.F.





BANK PANIC

Votre argent nous intéresse



Bank Panic est un jeu de tir sur la console Sega...qui n'utilise pas le pistolet ! Fou, non ? Mais excellent : vous êtes chargé de surveiller une banque de l'intérieur, de derrière le comptoir. Devant vous, un caissier, et trois portes : quand quelqu'un arrive, la porte s'ouvre. Ce peut être un client, qui dépose alors un sac d'or, ou un bandit... Vous avez compris : il faut laisser le client tranquille, et tirer sur le bandit avant qu'il ne vous transperce le gras du ventre ! Des cas plus délicats se présentent : par exemple, des clients qui soudain lèvent les bras et disparaissent pour laisser apparaître un bandit ; ou un client ligoté, sur lequel vous pouvez exceptionnellement tirer, ses liens sauteront et il déposera trois sacs d'or ; ou un gamin avec une pile de chapeau sur la tête, dégommez tous les chapeaux avant la fermeture de la porte, gros bonus à la clé ; ou encore une bombe sur une porte, à désamorcer avant explosion de la banque !

En plus, il y a des bandits rouges et des bandits verts. Les rouges rapportent plus de points, dégainent plus vite, et ont parfois besoin de deux balles (mais pas toujours !) pour mourir. Et tous les paramètres comptent, même votre temps de réaction : si vous descendez un bandit avant qu'il ait dégainé, pas de bonus ; mais plus vous le descendez vite après , plus vous accumulez du bonus pour la fin de partie...

Misère : il y a en tout 12 portes ! Vous glissez d'un groupe de 3 portes à un autre par scrolling à droite ou à gauche. Et des indicateurs, en haut de l'écran, vous signalent à quelles portes il y a des clients, ou des bandits, en attente... Comme vous êtes limité dans le temps par un chrono, et que de l'or doit avoir été déposé à chaque porte pour pouvoir passer au niveau supérieur, et que les portes ne s'ouvrent que si elles sont visibles à l'écran, vous

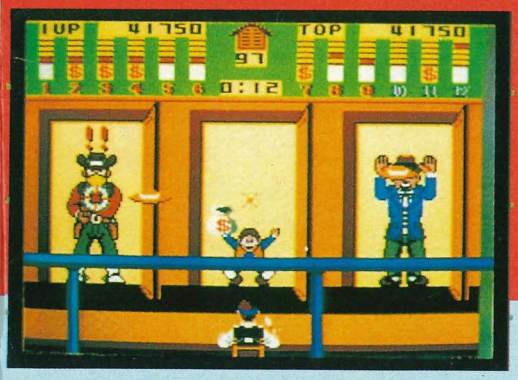
BLOOD VALLEY

Chasse à l'homme

Sanglante, cette vallée l'est, puisqu'on y organise chaque année une chasse à l'esclave. L'esclave est lâché dans la nature, et le Comte d'Archveult (de la famille des reptiles...) se lance à sa poursuite ; l'esclave qui parvient à quitter la vallée est libre, sinon il est torturé à mort par des chiens fous. Alors, vous voulez jouer quel rôle ? "L'esclave !" Petits masochistes...

En fait, vous pourrez jouer les deux rôles. Car Blood Valley est essentiellement conçu pour deux joueurs : l'un est le chasseur, l'autre l'esclave, chacun a sa moitié d'écran, et en route pour la poursuite sanguinaire ! C'est passionnant un vrai duel, d'autant que s'y mêlent des éléments habituels aux jeux d'aventure : l'esclave choisit sa personnalité, prêtre, guerrier, ou voleur (et donc ses pouvoirs et qualités), tandis que le chasseur, secrètement, place trois alliés dans différents lieux de la vallée. Le chasseur comme l'esclave devront trouver de quoi se nourrir, pourront améliorer leurs armes, fourbir des sorts, se goinfrer de potions diverses... Les combats sont bien réglés ; le chasseur tient le rôle d'un de ses alliés en cas de rencontre avec l'esclave.

Possible aussi de jouer seul, en étant l'esclave, poursuivi par le chasseur-



devez faire d'incessants allers-retours. Epuisant pour les nerfs ! Et quand les nerfs fatiguent, la lucidité baisse... La manette tire sur la porte de gauche ; le bouton 1 sur la porte du centre ; le bouton 2 sur la porte de droite. S'il apparait simultanément deux bandits et un client, et si vous jouez déjà depuis vingt minutes, vous risquez fort de vous mélanger les pinceaux... Car, attention, les parties durent très longtemps !

Très bon graphisme ; musique géniale ; principe original. Un peu facile dans les premiers tableaux, peut-être... Mais presque la perfection !

(Cartouche Sega).

J.M.M.

ordinateur. Moins amusant, plus banal, et vraiment difficile : c'est à se demander si cet ordinateur ne triche pas... Après tout, il sait toujours où vous êtes et dans quel état, lui !

Blood Valley reprend le scénario d'un des livres-jeu de la collection Duel, où chaque joueur a son propre livre d'aventure et affronte l'autre. La version sur ordinateur est bien plus tonique, avec des écrans qui ne vous couperont pas le souffle, mais est-ce bien important ? Car cette "Chasse du Comte Zaroff" version héroïque-fantaisie se chargera de vous passionner et de vous angoisser : cours, esclave !

(Cassette/disquette Gremlin pour Amstrad CPC).

J.M.M.

FLIGHT DECK 2

Dans les eaux du Pacifique

De dangereux anarchistes ont dérobé une bombe atomique et font chanter le monde. Cas grave : il ne faut pas lésiner sur les moyens, et un porte-avion est envoyé vers l'île où ils se sont cachés. Il s'agit donc de repérer leur base dans une végétation touffue, et de la détruire. Mais les rebelles disposent de défenses anti-aériennes...

Vous devez donc agir sur trois plans, chacun ayant son écran. D'abord, le porte-avions. Les avions en décollent et y atterrissent. Pas facile : il faut apprendre à garer les avions dans les hangars, à les réparer, à les descendre par ascenceur jusqu'à la plate-forme de décollage, à les accrocher au cable tracteur, et tout cela en tenant compte de la force du vent, qui rend parfois tout décollage impossible. Attention aux accidents en série, de quoi perdre en un coup tous ses avions!

Ensuite une carte globale, pour repérer où se trouve le porte-avions par rapport à l'île. Crucial, car le porte-avion est détruit s'il s'approche trop. Et, comme l'autonomie des avions est limitée, mieux vaut tourner autour des côtes pour visiter toute l'île.

Enfin, dernier écran : le plan de l'île, qui vous indique sa topographie, et toutes les installations ennemies que vos avions de reconnaissance ont déjà vues. Car vous devez gérer trois types d'avions : des Jets, rapides mais dotés d'une faible puissance de feu, des avions de reconnaissance, et des bombardiers. Dès lors, tactique de base : escorter les avions de reconnaissance avec les jets, puis, après avoir affaibli les défenses ennemies superficielles, envoyer les bombardiers. Et si vous avez découvert la base rebelle, vous pourrez la détruire et remporter la victoire... Si toutefois vous y parvenez avant l'expiration du délai des maîtres-chanteurs et l'explosion de la bombe atomique.

Les logiciels d'Eaglesoft sont vraiment de qualité inégale ; certains sont bons pour la poubelle, d'autres, comme celui-ci (ou Breaker, présenté dans un précédent numéro) sont absolument géniaux! Allez comprendre... Enfin, jetez-vous sur Flight Deck II, une simulation ultra-soignée et un remarquable défi stratégique.

(Cassette Eaglesoft pour MSX).

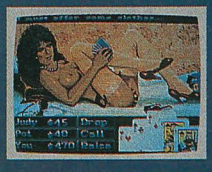
J.M.M.

PLA

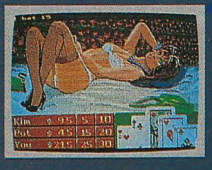
YHOUSE
strippoker

Show devant !
Trop tard pour reculer, bien fait pour vous, fallait pas commencer...
Kim et Judy vous ont poussé à sortir votre argent, battre les cartes et... surtout garder votre sang-froid lorsqu'elles enlèvent leurs vêtements !
A vous la main.

ATARI ST



AMIGA



MSX 2

IBM + COMPATIBLES (CGA)

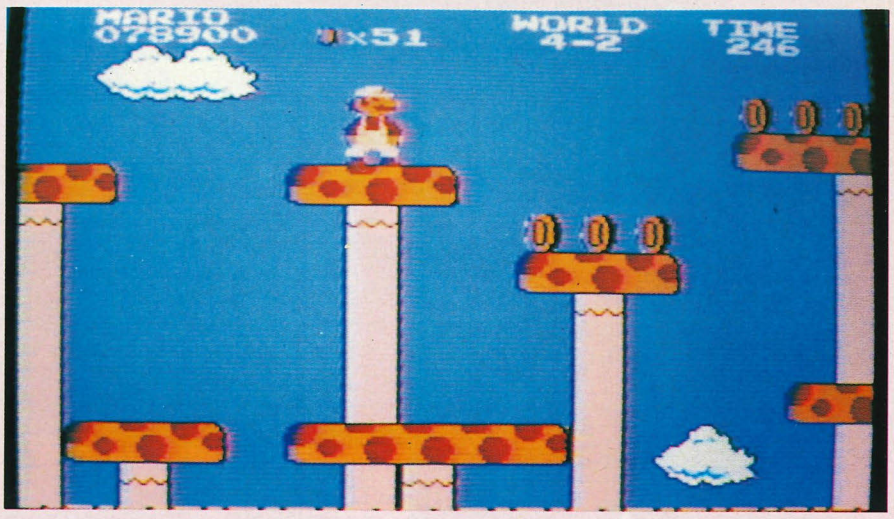
Distribué en exclusivité par UBI SOFT
1, voie Félix Éboué - 94021 Créteil Cedex
Tél.: 43.77.74.01

EUROSOFT

P.O. BOX 287 LEIDEN *HOLLAND* FAX NR. (31)71 - 415277

GIANNI SISTERS

Mario-travelo



Mama Mia ! Mario, presto, sort la pizza du four, prago prago formaggio, et alloume l'Amiga si tou y tient tant. Maque, quelle disgracia d'avoir un fils qui ne vit qué pour les jeux vidéo !

Rainbow Arts vient de faire très fort dans le domaine du pompage éhonté et sans scrupules en sortant Gianni Sisters, la copie conforme, au pixel près, de Super Mario Brothers sur la console Nintendo.

Vous quittez donc la silhouette virile du beau Mario, charpentier de son état, et qui avait commencé sa carrière dans Donkey Kong, il y a... oui ben c'est pas ça qui va nous rajeunir. Enfin, comme disait Sacha Guitry : "Vous n'étiez pas nées, Mesdames !" Or donc, aujourd'hui 20 ans après, Rainbow Arts nous redemande de réendosser les habits de Mario mais en femme, bref il faut se travestir et se faire appelé Gianni. Ils n'ont pas osé nous demander d'aller au Bois de Boulogne, mais presque... il est d'ailleurs possible dans le jeu d'obtenir une perruque afro en touchant une boule de feu !

Bon, pour les détails du jeu, reportez vous à Super Mario Bros. Quelques différences tout de même : des plateformes délabrées, des ponts, crevasses, fosses remplies d'eau, hautes colonnes, démons, punaises- cyclopes ainsi qu'une grosse brute à la fin du quatrième niveau. La musique est très sympa, rythmée et tout.

Si c'était pas pompé, ce serait génial. Pour ceux qui ont un Amiga et pas de console Nintendo (99.99%), c'est génial. Pour ceux qui ont une console Nintendo et pas d'Amiga (99.99%), c'est génial (surtout qu'ils ont payé 5 fois moins cher). Pour ceux qui n'ont ni l'un ni l'autre et qui se foutent de tout ça comme de l'an 40, c'est génial. Pour moi qui gagne ma vie en écrivant de telles idioties, c'est génial... et, dernière minute, nous apprenons à l'instant que ce logiciel vient de remporter le GPTBBB (Grand Prix des Travestis Brésiliens du Bois de Boulogne), c'est génial !

(Disquette Rainbow Arts pour Amiga).

T.T./J.-M.B.

LES SECRETS DE SUPER MARIO BROS

MARIO SECRETO !

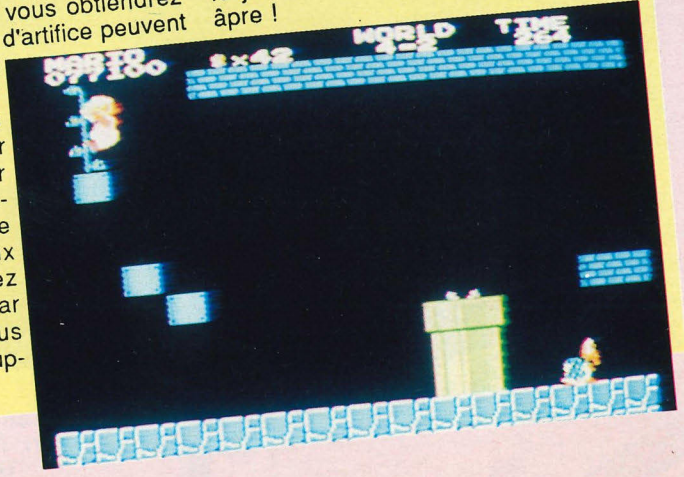
Nous avions déjà testé Super mario Bros assez brièvement dans notre numéro 7. La sortie de Gianni Sisters nous semble être l'occasion de vous révéler ces trucs secrets qui ne se murmurent habituellement que de bouche à oreille...

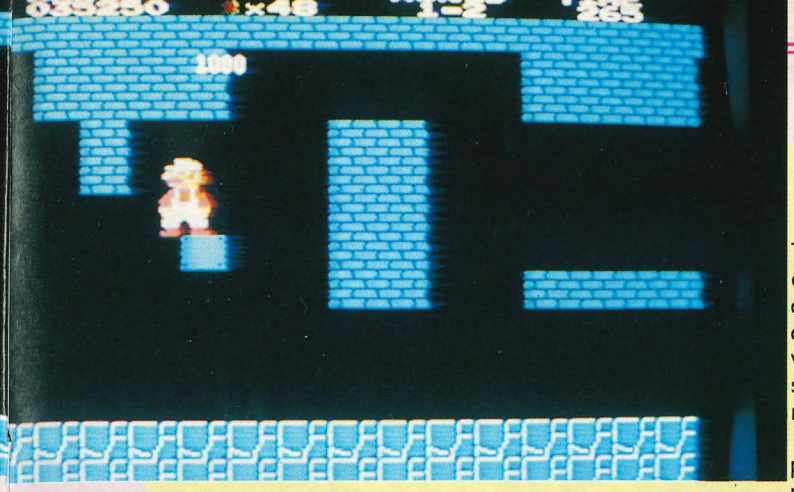
Vitesse accélérée : appuyez sur le bouton B et la vitesse de Mario sera accélérée, ce qui vous permettra de sauter les murs et les trous.

Suicide tactique : dans une situation critique, il peut être nécessaire de sacrifier un Mario. Il deviendra alors semi-transparent et sera invincible pendant quelques secondes.

Feux d'artifice : à la fin de certains tableaux, vous devez sauter sur le mât qui a un drapeau en utilisant le bouton B, à partir des escaliers. Essayez de toucher le drapeau et vous obtiendrez 5000 points. Des feux d'artifice peuvent être déclenchés si vous avez sauté sur le mât lorsque les chiffres de l'indicateur de temps étaient sur 1, 3 et 6, ce qui donnera le même nombre respectif de feux d'artifice. Essayez d'obtenir 6 feux car chacun d'eux vous donne 500 points supplémentaires.

Cent vies supplémentaires : il est possible d'obtenir plus de 100 Marios supplémentaires. Pour cela, il faut attendre Koopa Troopa (la tortue) lorsqu'elle descend un escalier et qu'elle atteint la dernière marche pour lui sauter dessus afin qu'elle ne bouge plus. En continuant à lui sauter dessus, vous obtiendrez un Mario supplémentaire à chaque saut mais attention, car le jeu se terminera si vous êtes trop âpre !





LES SECRETS DE MARIO

Ne pas recommencer au début : en principe, lorsque tous vos Marios sont détruits, vous devez recommencer au niveau 1 du premier monde, même si vous avez atteint le monde 7 ou 8. Dur, dur... Mais non, il suffit de presser le bouton "start" en même temps que le bouton "A" pour reprendre au niveau 1 du monde où vous étiez !

Warp zones : les Warp Zones se trouvent aux deuxièmes niveaux des mondes 1 et 4. Il faut les utiliser si vous voulez sauver rapidement la princesse Toadstool. Cela vous évitera d'avoir à trop combattre King Bowser car les Warp Zones vous permettent de sauter certains mondes.

1re Warp zone : prendre l'ascenseur pour monter, et sauter tout en haut. Marcher un moment et s'introduire dans l'une des cheminées numérotées suivant le monde désiré.

2e Warp Zones : il y en a deux dans le monde 4.

La première est située après le premier ascenseur.

Il faut sauter juste après l'ascenseur sur les briques bleues, et faire apparaître en sautant les autres briques bleues se trouvant au-dessus de la tête de Mario, de façon à faire apparaître une sorte d'escalier. Ensuite, monter sur cet escalier de façon à aller détruire la dernière brique bleue se trouvant à l'extrême gauche. De là, une plante sortira et il suffira de se hisser tout du long.

La deuxième zone est située à la fin du deuxième niveau et permet d'accéder directement au monde 5 : il suffit de prendre l'ascenseur montant et d'aller chercher la cheminée complètement à droite, afin de s'y introduire.

Cheminées : à la surface, nous vous conseillons de vous introduire dans certaines cheminées. Vous y récolterez des pièces et pourrez communiquer avec des passages souterrains qui sont des racourcis.

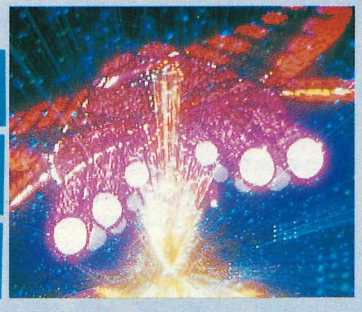
Briques bleues : essayez de sauter dessus, vous aurez de plaisantes surprises et trouverez, entre autres, des champignons !

(Cartouche Nintendo).

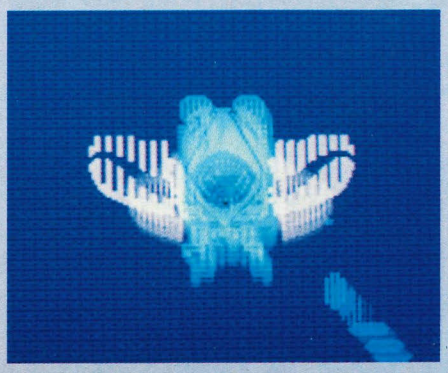
J.-M.B./R.C.

DARWIN

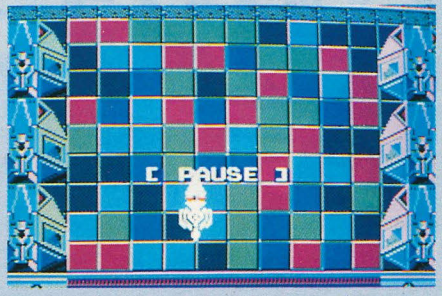
Retour vers le futur



Le titre fait-il allusion aux lois de l'évolution édictées par le savant Darwin ? En tous cas, vous voici en l'an 4078, transformé en vaisseau spatial, et vous avez intérêt à évoluer, et vite, si vous voulez avoir une chance de survivre ! Le combat est d'une grande banalité, puisque vous vous trouvez sans surprise au bas d'un écran déroulant par scrolling, d'où débouchent par le haut des escadrons ennemis, mais la bataille devient chaude dès qu'il faut combiner tir au laser et bombardement au sol sur des installations hostiles. Les ennemis les plus redoutables ont l'excellente idée de se transformer, une fois touchés, en petits monstres-bonus, qu'il faut ramasser, et dont l'accumulation améliore les capacités de vos armes... Au bout d'un certain temps de survie, vous vous trouvez confronté à un super-monstre, qui nécessite une bonne vingtaine de coups avant de vous céder le passage... Et le combat reprend, avec toujours plus d'ennemis et de projectiles variés.



Décidément cette formule de jeu éprouvée, éculée même, plaît beaucoup aux programmeurs japonais, auxquels on souhaite seulement plus de rendement que d'imagination... ou alors ils sont sans doute déjà ruinés ! La recette est simple : scrolling vertical + ennemis volants + bonus à ramasser + arme s'améliorant + gros monstre difficile à battre toutes les cinq minutes. Et voilà, vous avez un jeu de plus ! Darwin 4078 n'échappe pas à ce moule. On peut simplement mettre à son actif une grande facilité de jeu qui permettra d'aller loin assez rapidement et surtout le vaisseau spatial, qui répond extrêmement bien à la manette et se contrôle



avec une grande précision. A part ces deux points, Darwin 4078 n'est pas la grande évolution que le titre aurait pû laisser présager et n'apportera pas la révolution dans les chaumières !

(Cartouche Hudson Soft pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

EXPLORA

La plus grande énigme du monde

Les français d'Infomédia viennent de réussir un petit exploit : celui de publier un jeu d'aventures en quatre disquettes sur Atari et Amiga. On peut d'ailleurs s'en étonner, sachant qu'une disquette Amiga contient 880 Ko (contre 360 sur ST). A priori, la version Amiga aurait pu tenir sur deux disquettes.

Mais ceci n'est qu'un petit détail, étonnant certes, mais anecdotique. Explora vous emmène dans les limbes de l'espace-temps pour y retrouver votre pauvre papa, disparu dans le futur, l'étourdi. Nous sommes en 1922. Vous êtes dans un superbe chateau. première chose à faire, trouver la machine à remonter le temps qui ne fonctionnera qu'avec quatre cartes magnétiques qu'il faut vous faudra trouver. Comme le jeu n'est vraiment pas facile -c'est le moins qu'on puisse dire- je vais vous filer un tuyau : l'endroit où se trouve les cartes. Il y en a une dans la cuisine, une dans une chambre, une dans la cave et la dernière sous un des oreillers. Et un bon plan de Micro News, un !

Le jeu est entièrement graphique et toute vos actions sont gérés par icônes. L'ensemble nous donne un jeu d'aventure avec des graphismes superbes, très sophistiqués (et aussi beaux sur ST que sur Amiga), une ergonomie poussée et une richesse inégalable. A mon humble avis, même le plus tenace des aventuriers en a pour quelques mois avant de voir le bout de l'histoire. Allez, promis, dès qu'on aura plus de tuyaux à vous donner, on vous aidera dans Top Secret.

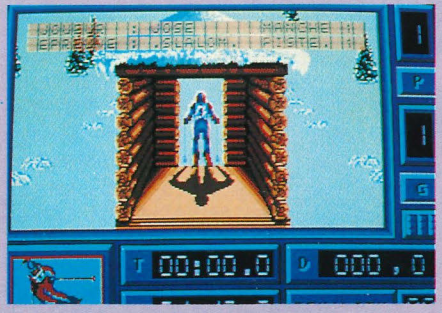
Explora est un grand jeu d'aventure, un des tous meilleurs disponibles aujourd'hui sur 16 bits. On espère qu'Infomédia ne s'arrêtera pas en si bon chemin et nous proposera bientôt d'autres softs du même acabit. Et signalons que le prix, 350 F, reste dans des limites acceptables (vis à vis des concurrents), eu égard à la richesse du jeu. .

(4 disquettes Infomédia pour Amiga et ST).

SUPER SKI

Sur ST

Génial. Pas la peine d'en rajouter, Super Ski sur ST est gé-nial ! Il était déjà exceptionnellement bon sur CPC, mais là c'est encore mieux : contrairement à beaucoup d'éditeurs qui font les adaptations à la va-vite, Microïds a vraiment retravaillé le soft en fonction de la machine. Quatre épreuves au menu :



slalom géant, slalom spécial, descente et saut à ski (la seule qui soit moins intéressante). Bref, c'est rapide, amusant, la difficulté est bien dosée... En un mot comme en cent, c'est du tout bon.

(Disquette Microïds pour ST).

O.F.

AVEC SEGA, DONNEZ DU RELIEF A VOS LOISIRS

290Fr.

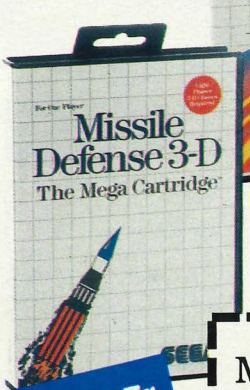
L'action des jeux d'arcade possède maintenant la dimension qui lui manquait : La 3ème !

Grace à un procédé entièrement nouveau à base d'écrans à cristaux liquides, SEGA a pu recréer la superposition et l'animation de 2 images distinctes alternées, qui recrée l'impression.. étourdissante du relief.

Transposez cela dans une bataille de missiles dans "MISSILE DEFENSE 3-D" ou a une poursuite d'avions supersoniques dans "ZAXXON", un grand classique du jeu d'arcades, et vous n'aurez qu'une faible idées des sensations nouvelles que vous allez découvrir !

Alors chaussez vos lunettes 3-D, raccordez les à la console SEGA...et tous à vos joysticks !

269Fr.



269Fr.

Disponible en JUIN :
"SPACE HARRIER 3-D"

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS !

Pour recevoir une documentation complète, retourner le coupon ci-dessous à

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55 Avenue Jean Jaurès - 75019 .
PARIS

MN I I

M. _____

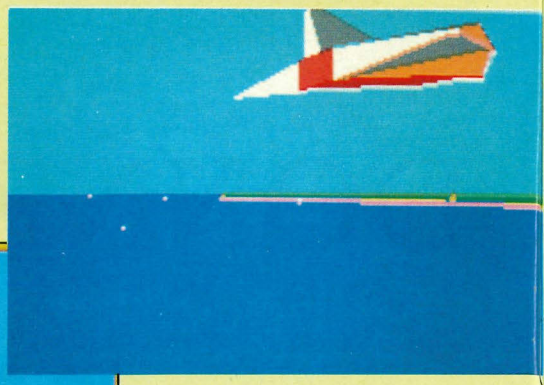
adresse _____

_____

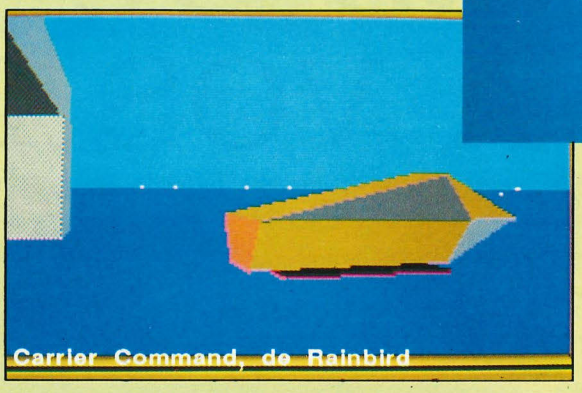
Code _____ Ville _____

souhaite recevoir une documentation sur les produits SEGA.

CARRIER COMMAND



Attention chef-d'œuvre !



Carrier Command, de Rainbird

Asseyez-vous bien dans votre fauteuil et prenez votre respiration : voici le soft du trimestre, voire de l'année... Eh non, je n'exagère pas. A part une ou deux choses comme Dungeon Master ou Xenon, je ne suis pas sûr que mon ST ait déjà eu des trucs aussi géniaux à se mettre sous la dent. En tout cas, pas souvent...

Petite précision d'abord : Carrier Command est effectivement un jeu génial, mais il nécessite un long moment d'apprentissage et de fréquents appels à la doc. Si vous êtes du genre à vouloir jouer tout de suite sans prendre le temps de lire les règles, passez votre chemin. Il n'est possible de jouer qu'après avoir bien assimilé les principes de base, et encore, la maîtrise complète du jeu ne s'acquiert qu'avec un certain entraînement.

Carrier Command rappellera aux anciens Elite, de Rainbird, sur les 8 bits. Différence de taille : c'est 15 fois plus rapide, 23 fois plus riches et 31 fois plus beau... Les graphismes, toujours sur une base vectorielle, sont en faces pleines et en seize couleurs : à la fois réalistes, certains obstacles. Le reste est plutôt banal, routinier même. Ubi Soft nous avait habitué à mieux, et seul un alibi culturel peut mettre en valeur cette aventure assez confuse... Un logiciel qui est bien loin d'être révolutionnaire ! **(Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC).**

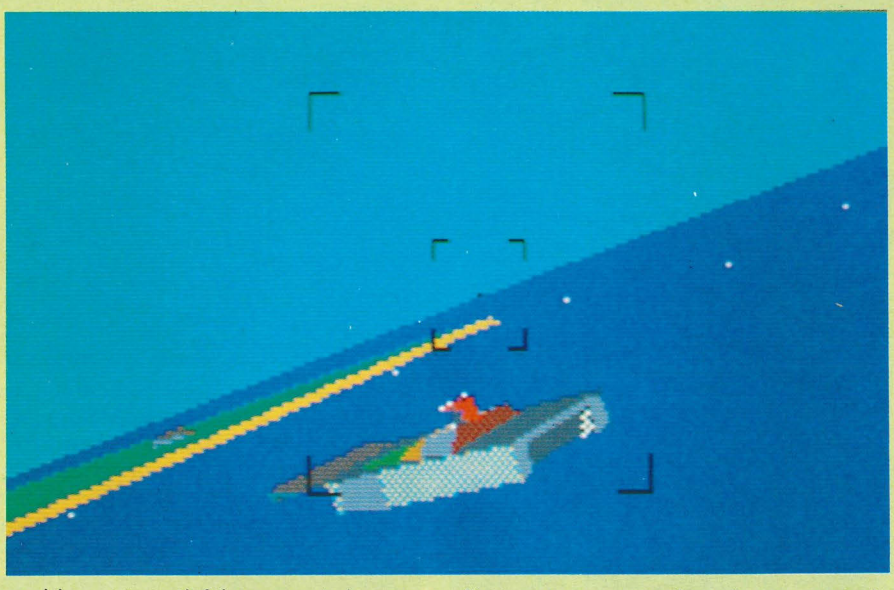
J.M.M.

CONSPIRATION

Plongée chez les chouans

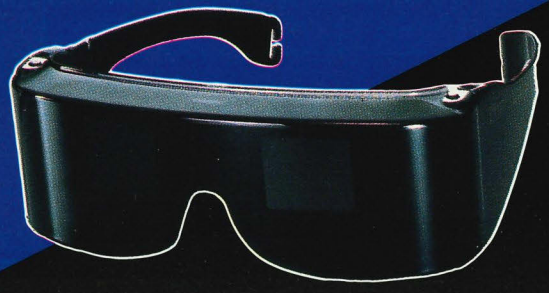
1989, bicentenaire de la Révolution Française. Ubi Soft prend les devants, et édite dès maintenant cette aventure chez les Chouans, qui commence à notre époque par le vol du document original de la Déclaration des Droits de l'Homme, et se poursuit par un voyage dans le temps jusqu'en 1789.

Une aventure historique et classique, puisque la plupart des ordres sont frappés au clavier dans une fenêtre-texte. Au dessus, de très beaux dessins, aussi fins et aussi réalistes que des images digitalisées. Une pression sur certaines touches suffit à donner des ordres qui se répètent souvent (discuter, examiner, etc), un gain de manipulation appréciable. La bande-son est soignée, et donne parfois de précieux renseignements pour franchir



rapides et esthétiquement beaux : tous les avantages réunis en un seul jeu.
Carrier peut se jouer soit comme un jeu d'arcade pure, soit, et c'est là qu'il donnera sa pleine mesure, comme un mélange d'arcade et de stratégie. Vous êtes aux commandes d'une sorte de porte-avions du futur, le Carrier, et devez conquérir des îles situées dans le voisinage. Pour cela, vous pouvez lancer des chasseurs bombardiers téléguidés, des robots... Attention, des ennemis peuvent aussi venir vous canarder : votre tourelle de tir devra entrer en action. Faites monter un chasseur sur le pont, armez le, et faites le décoller. Le spectacle est superbe. Dieu que la guerre est belle avec Carrier Command ! Prenez les commandes du chasseur et essayez donc de détruire cette baraque qui se trouve sur l'île. S'y vous réussissez sans une bonne dizaine d'heures de pratique, je vous tire mon chapeau.
Le jeu est entièrement géré par icônes et, si on fait l'effort nécessaire au départ, les commandes deviennent vites familières et naturelles. Prévoir un ou deux bon mois pour finir une partie. Ouf. A part cette longueur, je vois mal ce qu'on pourrait reprocher à Carrier Command. A quand l'adaptation sur Amiga, PC, etc. Un monument de l'histoire des jeux vidéo vient de naitre ! Dans quelques années, Carrier Command sera devenu un référence incontournable en matière d'animation, richesse, graphisme, vitesse... Bref, à ne manquer sous aucun prétexte.
(Disquette Rainbird pour Atari ST).

O.F.

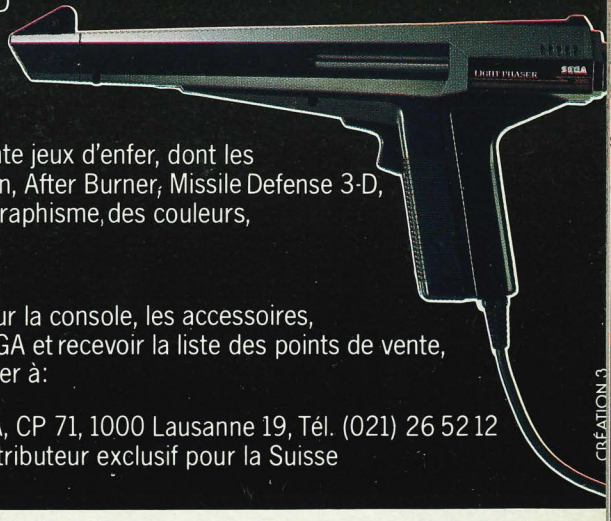


Fanas des jeux d'arcade!

SEGA® Master System

est en Suisse!

Les fantastiques jeux d'arcade SEGA sont maintenant sur console.
Branche simplement sur ta télé et joue! Attention les réflexes, l'aventure se corse avec les accessoires périphériques SEGA: le pistolet interactif, les lunettes 3-D uniques au monde, le Control Stick... Tu vis un autre monde à la puissance 1 méga, 2 méga et même 4 méga!



SEGA, plus de trente jeux d'enfer, dont les cartouches Out Run, After Burner, Missile Defense 3-D, Rocky... Avec un graphisme, des couleurs, des sons déments.

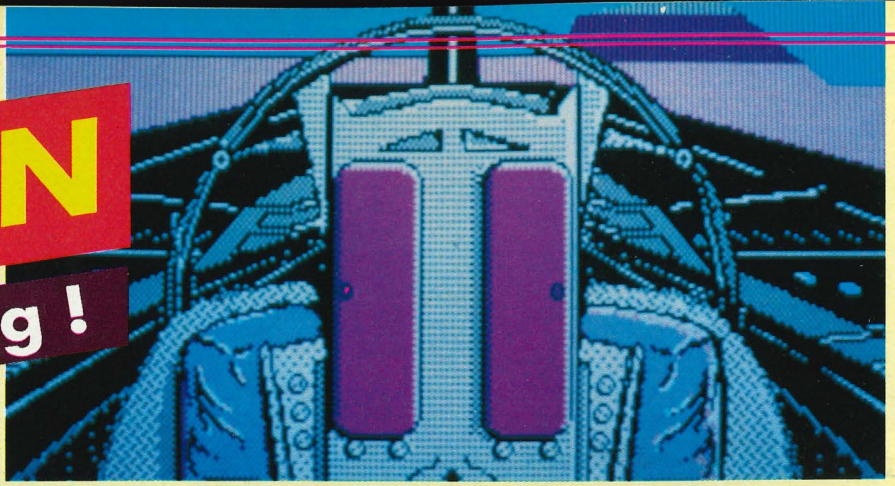
Pour tout savoir sur la console, les accessoires, les cartouches SEGA et recevoir la liste des points de vente, écrire ou téléphoner à:

Logicosoftware SA, CP 71, 1000 Lausanne 19, Tél. (021) 26 52 12
Importateur et distributeur exclusif pour la Suisse

CRÉATION 3

FALCON

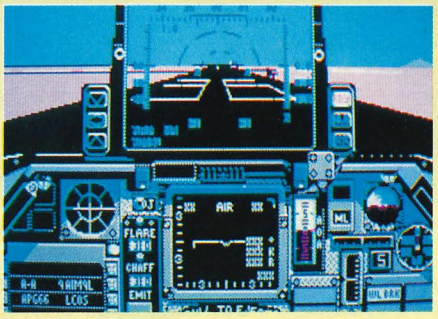
Chassez le Mig !



Le F16, avion de combat bien connu de l'armée américaine, a désormais son simulateur. En effet, Mirrorsoft présente un logiciel très complet et comportant toutes les fonctions d'un simulateur digne de ce nom.

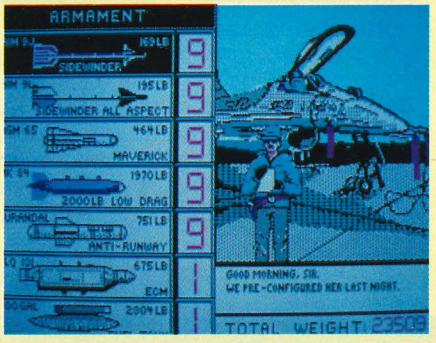
La doc d'abord. Elle comporte 132 pages (pas moins) et vous initiera au maniement de l'engin, vous apportant même une initiation au pilotage et aux différentes techniques de chasse. Malheureusement, elle est en anglais.

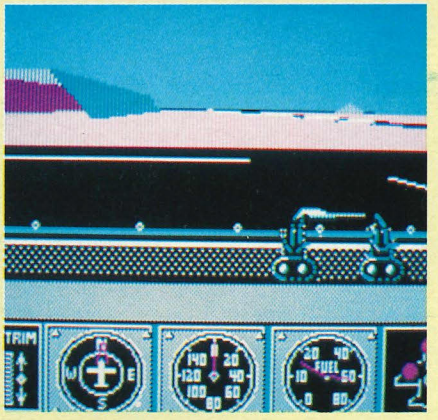
Les commandes sont à effectuer avec le clavier, et ce n'est pas moins d'une cinquantaine de touches qui ont été redéfinies pour l'occasion. Après avoir choisi votre armement et configurer quelque peu la situation dans laquelle



vous allez vous trouver (nombres d'ennemis, grades, type de bataille) il vous faudra décoller, ce qui suppose déjà une certaine pratique : désserrement des freins, ajustement de la puissance... Après le décollage vous devrez abattre les objectifs qui vous seront désignés par votre radar de bord. Le mode démo sera le bienvenu les premières fois.

Le viseur, l'altimètre, l'indicateur de force g ainsi que d'autres indicateurs se trouvent en affichage "tête haute" comme dans la plupart des chasseurs modernes. De toutes façons, n'ayez crainte, si l'envie vous prenait de faire "le fou" avec votre engin, les com-





mandes seraient vite prisent en main par l'ordinateur, et, si malgré cela vous vous plantez, il vous sera toujours possible de consulter la boîte noire afin de déterminer qu'elles ont été vos erreurs de pilotage. Mais ne dramatisons pas, je suis certain que vous n'aurez pas que des décorations à titre postume !

Plusieurs vues sont possibles à partir du cockpit et le programme peut agréablement s'adapter à la vitesse de différentes machines (XT, AT). Un très bon logiciel dans le genre, ce qui ramène de plus en plus le PC à devenir plus un simulateur qu'une réelle machine de jeux.

Bon vol !

(Disquette Mirrorsoft pour PC et compatibles).

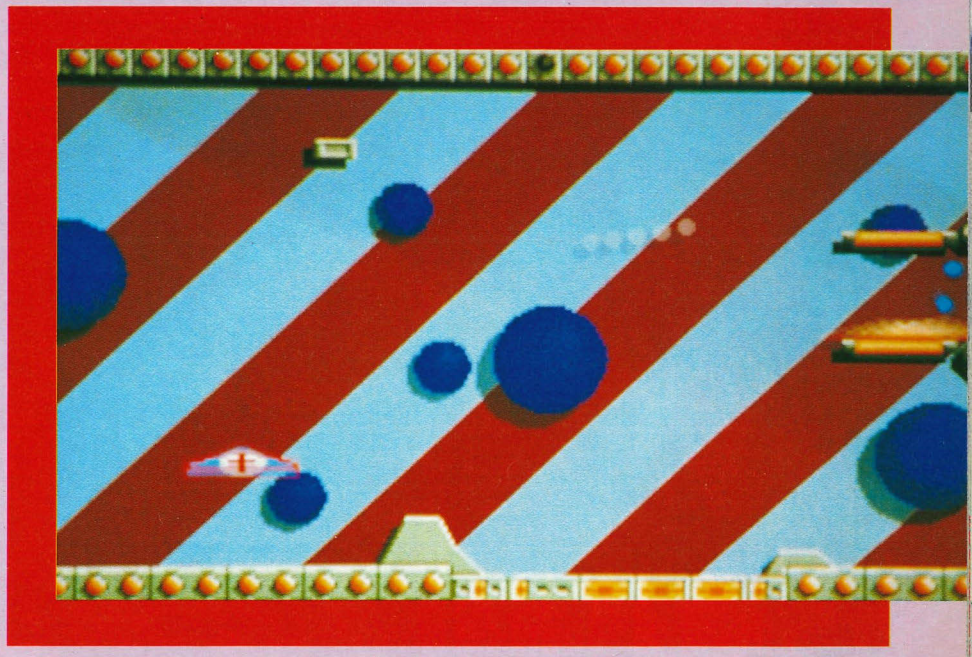
R.C.

JINKS

Un de plus...

Encore un ! Si seulement les éditeurs voulaient bien faire preuve d'originalité, ça m'arrangerait. Là, vraiment, je dis : trop, c'est trop. Comprenez-moi : rien que ce mois-ci, Jinks est au moins le quinzième casse-briques qui atterrit sur mon bureau !
Bon, reconnaissons-lui au moins un ou deux mérites, parmi lesquels une certaine originalité. Principale innovation, le jeu ne se déroule plus à la verticale mais à l'horizontale. Chaque tableau occupe l'équivalent de plusieurs écrans de votre C64. Le scrolling, très souple, vous permet de diriger votre balle sur l'ensemble du jeu sans aucun problème. Ce qui peut sembler étonnant, c'est que visiblement, le principal n'est pas de casser les quelques briques disséminées ici et là, mais de diriger la balle vers la sortie. On est finalement assez loin des casse-briques traditionnels. Les programmeurs se sont contentés d'exploiter une mode en espérant ramasser le gros lot. Le soft est original, mais sûrement pas révolutionnaire. En tout cas, il est certain qu'il ne donnera pas naissance à un culte comme son aîné Arkanoïd. A noter également qu'il existe une version Amiga, sensiblement identique mais, bien sûr, nettement plus belle.
Au fait, je m'aperçois soudain que si ça se trouve, personne n'a prévenu les éditeurs. Bon, alors, je me dévoue : on en a marre des casse-briques. Trouvez autre chose, nous, on marche plus...
(Disquette GO pour C64 et Amiga).

O.F.



LA CLÉ DE SOL
2, rue de l'Etape - 51100 REIMS
26.88.42.90 +
Spécialiste Amiga 500
Ordinateurs NMS 8245, NMS 8220, NMS 8280.
Imprimantes NMS 1421, NMS 1431.
EXPÉDITIONS DANS TOUTE LA FRANCE
Clavier musical, music module, souris, bureau spécial MSX2.

R-TYPE

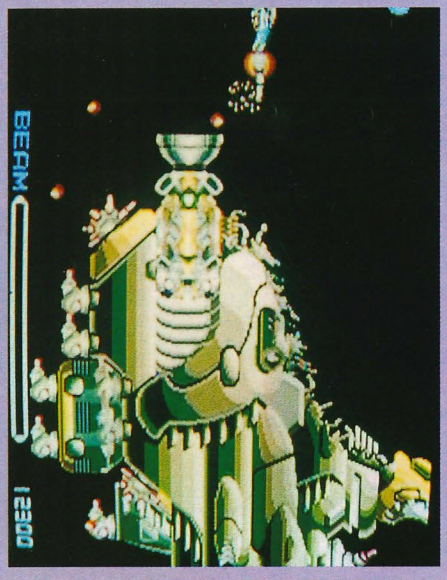
L'ultime shoot'em up !

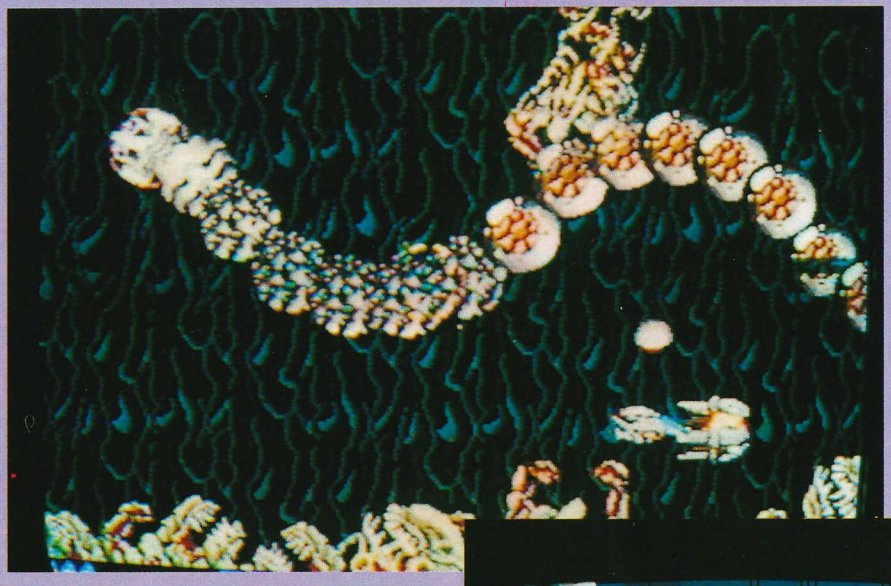
Voici, en exclusivité, le premier test d'un jeu "shoot'em up" (jeu de tir) sur la console NEC, le fameux PC Engine dévoilé dans ces pages le mois dernier. Autant vous le dire tout de suite : il s'agit sans doute du meilleur jeu d'arcade jamais réalisé sur une machine familiale et même l'un des meilleurs jeux tout court, puisque la version console est presque identique à la version des machines d'arcade.

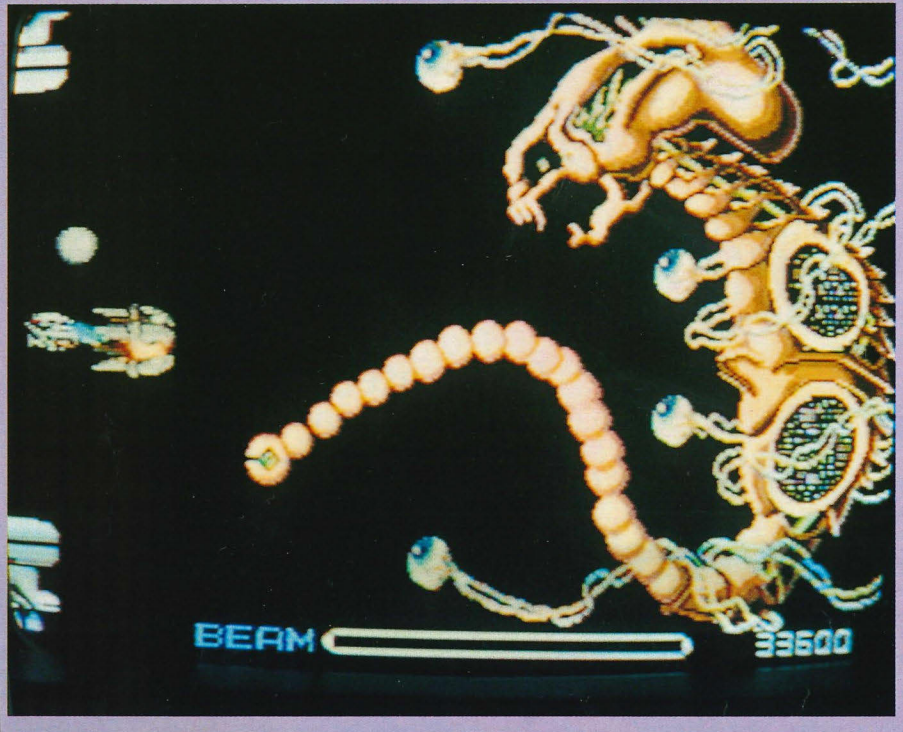
Regardez les photos qui accompagnent cet article, certaines proviennent de la console, d'autres du jeu d'arcade, voyez-vous une différence ?

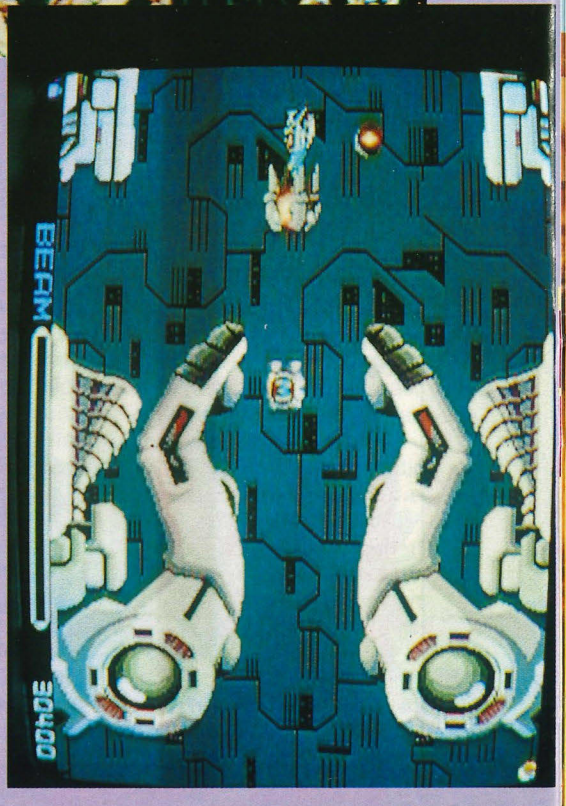
R-Type est une variante de *Defender,* avec une multitude d'options, des bruitages d'enfer, des graphismes époustouflants et des scrollings de droite à gauche et de haut en bas qui glissent...comme sur un nuage !

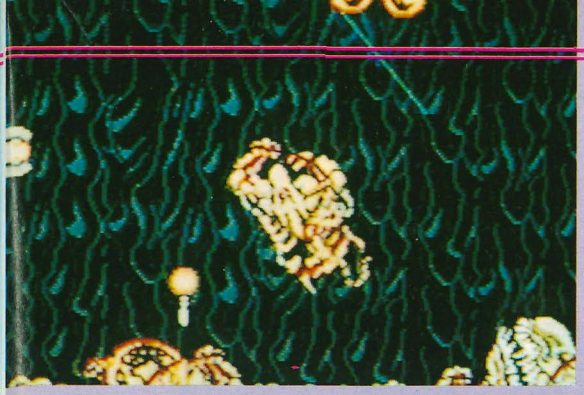
Vous devrez tirer sur des vaisseaux ennemis et vous aurez 8 niveaux à surmonter. Ça commence assez classiquement avec des vaisseaux rouges qui attaquent et, déjà, vous pouvez obtenir des armes supplémentaires en tirant sur un petit œil volant avec des











pattes puis sur des cocons luminescents qui, suivant leur couleur, vous donneront des pouvoirs différents : vitesse, missiles, lasers à rebonds, écran de protection, tir vertical, bref toutes les armes du jeu sur arcade !
Après avoir combattu, entre autres, un cercle de boules qui vous tirent dessus, un monstre aux longues tentacules et d'énormes serpents multicolores, vous arriverez au troisième niveau où vous devrez combattre un vaisseau qui a LA LONGUEUR DE TROIS ECRANS ! A certains moments, l'écran est entièrement envahi par le monstre sans que le jeu ne se ralentisse.
Si vous en réchappez, vous aurez la joie d'avoir vaincu le plus gros monstre et le plus beau jeu d'arcade qui aient jamais pénétré chez vous à ce jour. Ce n'est pas une mince satisfaction, vous marcherez dans la rue la tête haute, avec la certitude d'être L'INITIE, celui qui sait car il lit Micro News, le plus beau journal de la micro (fin de la publicité, le coupon d'abonnement est en page 69 et on est prié de ne pas oublier le guide à la sortie, merci). Lorsque vous saurez en plus que R-Type est déjà disponible sur plusieurs ordinateurs (dont le MSX1) et que R-Type 2 sortira cet été, alors vous tomberez à genoux et n'aurez plus qu'à prier et à allumer un cierge pour remercier Saint-Micro News, le patron des allumés de votre espèce !

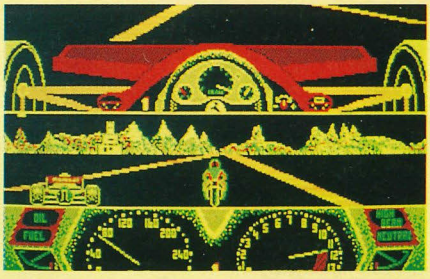
(Carte Irem pour la console NEC).

T.T./J.-M.B.

TURBO DRIVER

En duo sur la route

Que dire de ce jeu, pas grand chose, sinon que son seul intérêt est qu'il est possible de jouer à deux en même temps.
Au départ, vous choisissez votre moyen de locomotion (auto ou moto) ainsi que votre partenaire (à signaler que votre ordinateur peut très bien servir de compagnon de route). Puis, le départ donné, vous devez effectuer le plus rapidement possible un certain nombre de tours. Le maniement de l'engin y est assez facile mais la restitution sur l'écran est désolante, et la séparation en deux de ce dernier y est pour quelque chose. On préfèrera sans doute la version EGA plus haute en couleurs, mais tout de même. Au cas où le circuit ne vous conviendrait pas, il vous est possible, grâce à un éditeur, de configurer vous même la route en y introduisant virages et autres lignes droites et de sauvegarder le tout sur disquette. La possibilité vous est également offerte de définir certaines touches et on se réjouit agréablement



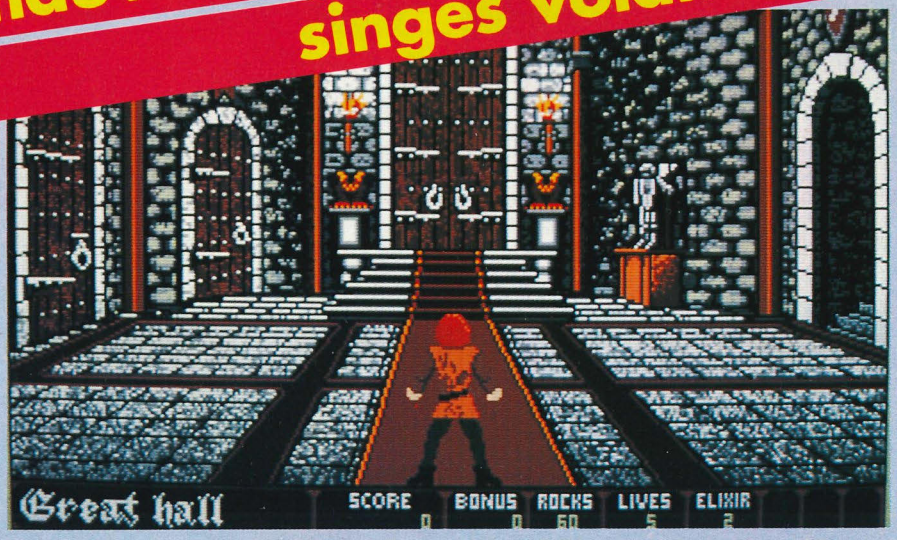
de pouvoir ralentir le jeu afin de l'adapter sur certaines machines très rapides.
On aurait préféré un simulateur plus puissant plutôt que de nombreux gadgets.

(Disquette FIL pour PC et compatibles).

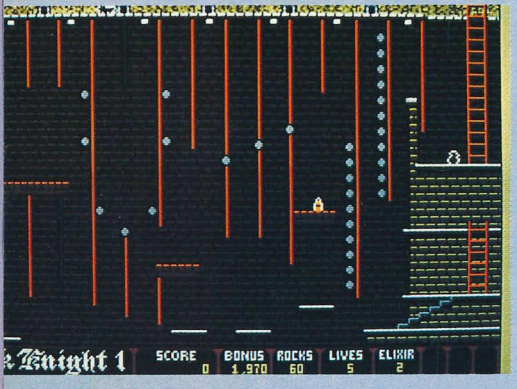
R.C.

DARK CASTLE

Chauve-souris, goules et singes volants



Vous devez vaincre l'immonde Chevalier Noir qui vit dans une maison hantée, au sommet d'une colline escarpée. Avant d'arriver jusqu'au Chevalier, il vous faudra traverser 14 zones de danger pleines de pièges et de trappes mortelles, gardées par toutes sortes d'étranges créatures. Vous contrôlez le personnage à la fois au clavier et à la souris et, au départ, la seule arme en votre possession est une poignée de pierres que vous pourrez lancer contre les ennemis : singes volants, chauves-souris, squelettes, dragons et même Merlin l'Enchanteur ! Heureusement, vous rencontrerez en cours de route des bouteilles d'élixir, une massue, des boules de feu et un bouclier magique qui vous permettront de mieux vous défendre.



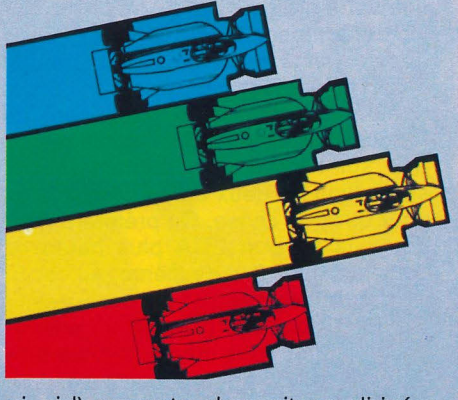
Les graphismes sont agréables, remplis de couleurs et très animés et le jeu n'est pas dépourvu d'humour : les goules qui lancent des lances sont hilarantes lorsqu'elles sont touchées par une pierre et les trois prisonniers enchaînés feront une tête d'enfer quand vous les délivrerez ! La bande sonore est de qualité avec des cris et des grognements digitalisés mais la grande qualité de Dark Castle réside dans sa merveilleuse variété d'énigmes et de dédales avec ses donjons, labyrinthes, caves, laboratoires et trappes remplis d'êtres tous plus étranges et malveillants les uns que les autres !

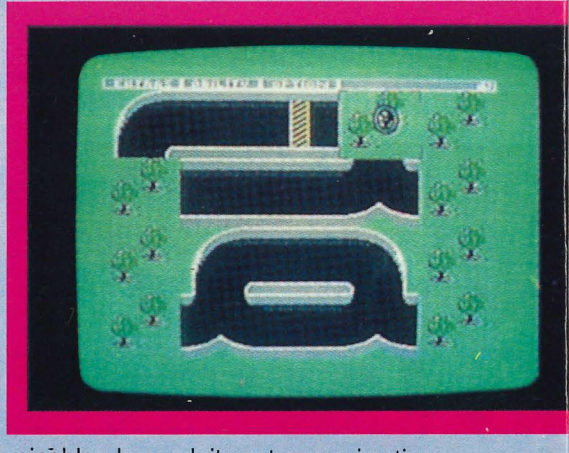
(Disquette Mirrorsoft pour Atari ST).

D.H./J-M.B.

CHAMPION SHIP SPRINT

Course à l'ancienne mode





Après les Out Run et autres courses de voitures sophistiquées, voici qu'on nous propose une course "old style" : circuit et petites voitures vus du dessus, c'est tout ! Comme du temps de la console Atari.

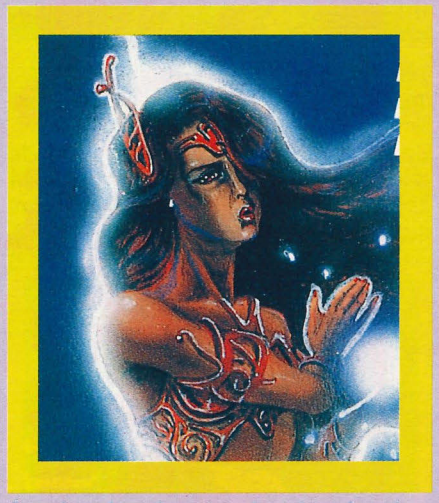
La conduite est simplifiée à l'extrême : le bouton de tir pour accélérer, le relâcher pour ralentir, un coup de joystick pour tourner.

Dans ces conditions, on devient pilote de Formule 1 en cinq minutes. Evidemment, l'avantage de ce type de programme, c'est qu'on peut faire la course contre un copain (et c'est drôle, si, si !) ou contre des voitures dirigées par l'ordinateur. C'est aussi qu'on peut dessiner ses propres circuits. En dehors de cela, le résultat est assez minable ; la conduite est approximative ; le graphisme sommaire et enfantin ; les courses abominablement répétitives, même si chaque victoire permet

ANDOROGYNUS

Des muscles en acier

On ne va pas vous détailler le scénario, très habituel (le réseau souterrain de grottes d'une planète à explorer). On va seulement vous dire qu'Andorogynus est une excellente cartouche ! Tout d'abord parce que les écrans sont répugnants : des parois couvertes d'une mousse verdâtre, avec de temps en temps des sortes d'œufs pourris qui pendouillent, des yeux qui ouvrent et ferment des paupières difformes en vous canardant, des cafards et des moustiques géants qui vous sautent dessus !.. C'est graphiquement superbe, mais l'ambiance est ignoble !



Ne parlons pas, en fin de première phase, de l'escargot géant à tête en forme de fusil qu'il faut mutiler méthodiquement pour s'en débarrasser, la tête d'abord, puis le cou, et la coquille pour finir... Morbide.

Ensuite, voici enfin un jeu qui dure longtemps. Car votre Andorogynus est sacrément protégé, à la fois par deux boules d'énergie qui tournent en permanence autour de lui et détruisent tout ce qu'elles touchent, et par une arme de tir qui élimine les projectiles adverses. Des bonus traversent parfois l'écran pour améliorer cette arme un peu rudimentaire.

Andorogynus, c'est du solide : 5 vies au départ ! Le rythme du jeu semble lent au départ mais s'accélère très vite . C'est-à-dire que les joueurs malhabiles survivent un bon moment avant de perdre toutes leurs vies en quelques secondes ! Juste de quoi être assez énervé pour recommencer tout de suite une nouvelle partie !

Une très grande réalisation, une cartouche dans la lignée des plus grandes. Et il faut avoir vu la présentation de départ, cinq bonnes minutes de spectacle pour bien poser l'univers du jeu, le tout sur une musique très inquiétante... Superbe ! Bref, une cartouche indispensabe.

(Cartouche Telenet pour MSX 2).

J.M.M.

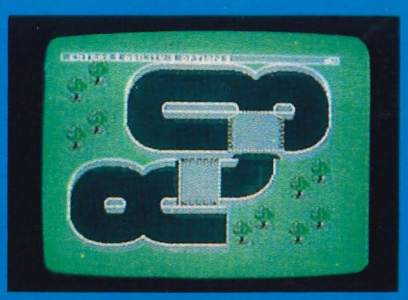
d'améliorer sa voiture (turbo, superdirection, etc).

Pourtant, nous n'avons rien contre ce style de logiciel de course automobile : la preuve, nous adorons l'excellent F1-Spirit de Konami sur MSX, qui a aussi ses vues aériennes, ses petites voitures...

Mais Championship Sprint, c'est peu ! Vraiment très peu !

(Disquette Electric Dreams pour Amstrad CPC).

J.M.M.



THRUST

Toujours plus vieux...

Thrust est un jeu qui date de deux ans sur CPC. Graphismes vectoriels et très pauvres : vous pilotez une navette dans des grottes tourmentées et devez refaire le plein, démolir des ennemis... Ça valait 39 F sur CPC, et à ce prix-là, on pouvait voir.

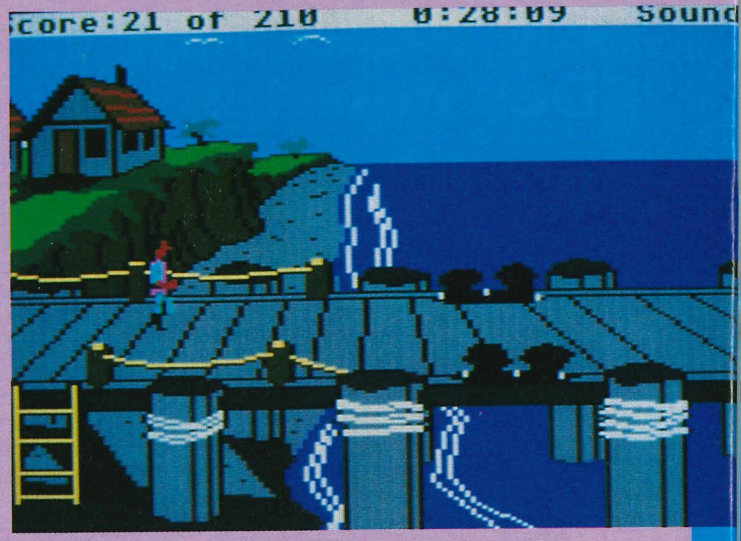
On aurait pu également voir sur ST, mais vraiment, non ! Le programme n'a pas changé qu'un quart de poil : à la limite, on peut se demander si on est en face d'un jeu pour Spectrum, voire même ZX 81. Alors, je sais bien que Thrust ne vaut pas cher, mais quand même, faut pas exagérer. Rien qu'en GFA, on peut faire mieux les doigts dans le nez. En fait, ça vaut pas cher dans tous les sens du terme. Bref, on laisse tomber.

(Disquette Firebird pour ST).

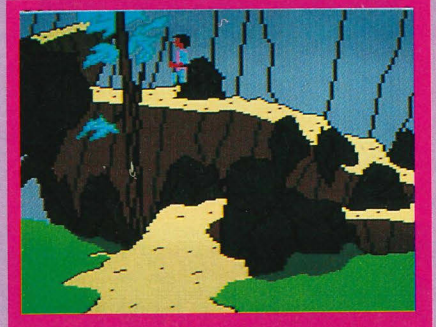
O.F.

SOFTS

SPACE QUEST 2
KING QUEST 3
POLICE QUEST



Et voilà que Roger Wilco, concierge d'élite, est de retour !
By the way, Roger c'est vous. Il n'y a pas de sots métiers, n'est-il pas vrai ? Doncque-dondonc, nous rappellerons pour les novices que le beau Roger avait combattu avec succès les infâmes Sariens, conduits par Sludge Vohaul, tout ça dans Space quest 1.
Revoilà Roger dans Space Quest 2, et bien sûr revoilà Sludge, plus méchant que jamais ! Le sagouin a mis au point un plan infernal pour envahir la terre à l'aide d'une armée de démarcheurs à domicile ! (Il n'y a pas de sots métiers). Evidemment, Roger a eu vent de l'affaire et part, avec une escorte, sur un disque volant qui tombe en panne de carburant et se crashe sur une planète, pan ! L'escorte est morte et Roger se retrouve seul et démuni sur cet astre hostile.
Comme tous les jeux "Quest", il s'agit ici d'un jeu arcade/aventure avec beaucoup de graphismes. Vous pouvez allez pouvoir bouger, examiner les objets, franchir les obstacles et vous amuser un bon coup si ce genre de jeu est votre "cup of tea". En plus de ça, Space Quest 2 est rempli d'humour, du moins pour ceux qui causent bien étranger et qui passeront la moitié de leur temps à rigoler. Le reste du temps, ils rigoleront beaucoup moins d'ailleurs car cette Quest est plus que difficile ! Les autres, ceusse qui comprennent que couic à l'anglais, s'embêteront du début jusqu'à la fin, d'ailleurs ils ont probablement déjà tourné la page...
Bon, nous restons donc entre nous, les super-culturés qu'on a notre certificat d'étude, oui Madame ! Donc, sur cette planète sus-mentionnée, vous trouverez toutes sortes de créatures : un géant qui mange des champignons, de minces arbres vivants, et aussi l'immonde Vohaul lui-même !
Dans Kings Quest 3, vous tiendrez le rôle de Gwydion, un jeune esclave appartenant au vilain sorcier Manannan. Le joug du magicien commence à vous peser lourdement et vous décidez de lui échapper en apprenant, vous aussi, la magie !
Il vous faudra donc connaître les formules magiques et également récolter les ingrédients indispensables à la fabrication des filtres et autres breuvages. Lorsque vous vous serez évadé de l'antre du magicien, vous voyagerez et traverserez de nombreuses contrées, acceptant diverses tâches pour subsister. Il faudra également découvrir qui vous êtes vraiment, car vous



Concierge de l'espace, apprenti sorcier, policier vétéran !

aviez été kidnappé très jeune, et vous ne savez pas qui sont vos parents.
Le jeu commence dans la maison du sorcier qui vous donne l'ordre de faire le ménage pendant qu'il s'absente pour un voyage. C'est là l'occasion rêvée pour explorer la maison et découvrir les secrets du magicien.
La maison est assez vaste, mais ce n'est rien comparé aux immenses étendues des contrées que vous aurez à parcourir ensuite : villages, forêts, bords de mer, montagnes et châteaux !

Police Quest nous ramène aux temps présents et à des réalités plus terre à terre puisque vous voila dans la peau d'un officier de police qui devra mener à bien les tâches habituelles d'un policier : patrouiller dans les rues de la ville, stopper les chauffards et obéir aux ordres qui vous sont transmis par radio.
Au début du jeu, vous devrez prendre des notes pendant le briefing d'introduction et retrouver votre chemin dans le poste de police où vous serez d'ailleurs confronté à quelques petits jeux avant de commencer réellement.
Vous serez ensuite très occupé par votre boulot de "cop" : explorer la ville en voiture (arrêtez-vous de temps en temps et prenez des notes pour ne pas vous perdre), arrêter un conducteur ivre, aller sur les lieux d'un accident, dans des magasins, des pubs, des hôtels, retrouver les témoins d'un crime ou d'une bagarre, rencontrer d'autres policiers, identifier un corps ; bref, ce travail n'est pas de tout repos !
Dans les trois titres les effets 3D sont excellents, les graphismes typiquement Sierra, c'est-à-dire pas très fins, mais la facilité de l'animation à la souris et la qualité de l'interactivité font amplement passer la sauce.
Le champ de jeu est énorme et vous mettrez du temps à compléter vos Quests. Rappelez-vous, avant tout achat, qu'il faut connaître l'anglais et choisissez l'un de ces trois jeux en fonction de votre attirance personnelle pour la science-fiction, l'heroic fantasy ou l'aventure moderne. Pour notre part, nous avons une préférence pour Police Quest, qui devient de plus en plus excitant au fur et à mesure que l'on avance, avec des opérations secrètes qui ne seront dévoilées qu'aux plus persévérants !
A conseiller aux amateurs.
(Disquettes Sierra On Line pour Atari ST).

D.H./M.S./J-M.B.

CRAZY CARS — Pilotage à la française

Une simulation de course automobile, en cartouche, pour MSX...d'origine française ! Surprenant, hein ? Certes, on est un peu déçu par l'affichage, qui a peu à voir avec les magnifiques photos d'écran (sur Amiga) du dos de la boîte. En MSX, si le décor, en perspective, est multicolore, les voitures sont réduites à un tracé assez grossier en deux couleurs... Dommage ! Car le programme, sans être renversant, est agréable à jouer ; il s'agit comme d'habitude de réaliser un temps minimal sur une succession de tronçons de route de difficulté croissante ; les voitures concurrentes cherchent à vous percuter et vous bloquent dans les virages. Les commandes sont simples (accélération, déccélération, freinage), mais le temps de réponse est excellent, et le défilement du paysage

très spectaculaire. Une mention spéciale pour le bruit du moteur, un des plus réalistes que nous ayons pu goûter sur micro. Une cartouche sympa, quoi !
(Cartouche Titus pour MSX1/2).

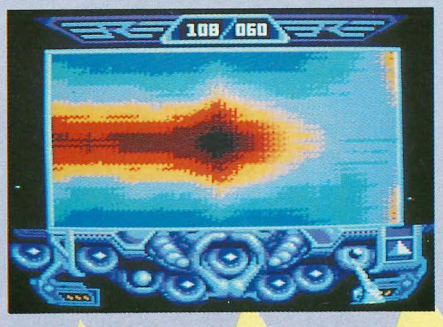
J.M.M.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Le jeu de l'

Enfin ! L'Arche du Capitaine Blood est arrivé sur CPC ! Et je n'en crois pas mes yeux : c'est superbe. Allez, je me jette : Blood est le plus beau jeu jamais paru sur CPC. Ah, ça me soulage beaucoup de l'avoir dit...

Normalement, ce papier devrait se trouver dans la rubrique des adaptations, mais le jeu est si exceptionnel que nous avons fait une... exception. Je vous rappelle brièvement le principe du jeu, quoique vous devez le connaître, vu le battage qui a suivi la sortie du jeu sur ST : dans un futur éloigné, cinq de vos clônes sont disséminés dans la galaxie. Et ils vous pompent toute votre énergie, les salauds... Alors, une seule solution pour survivre, récupérer ces p... de



MUSIC PRO

Pas besoin de faire l'âne pour avoir du son

C'est pas le premier logiciel de ce style mais Music Pro, reconnaissons-le, est particulièrement riche en performances : programmation de 40 sons différents, 32 enveloppes de volume, 32 enveloppes de ton et 20 enveloppes de bruit. Ce qui laisse de la place à l'imagination pour créer les sons les plus bizarres et, pour les novices, un joyeux vacarme !

Les différents affichages sont extraordinairement clairs et complets. La plupart des commandes se font au joystick : réglages divers, placement des notes, corrections diverses, etc. En fait, on travaille sur la portée comme sur un véritable traitement de texte musical, avec toutes les fonctions d'effacement, d'insertion, de copie... Là aussi, les limites fixées à votre talent ont été repoussées : vous pourrez composer jusqu'à 40 séquences de 120 notes, et ce sur chacune des trois voies.

Si la conception du logiciel est exemplaire (joystick/souris, menus déroulants, etc), la notice nous a semblé peu claire pour les non-spécialistes. C'est dommage, car il leur faudra sans doute du temps avant d'apprécier Music Pro à son juste prix.

(Disquette Music Logiciel pour Amstrad CPC). **J.M.M.**

année enfin sur CPC

clônes et les détruire. Mais la galaxie est vaste et votre temps limité. Pour vous guider, allez à la rencontre des races habitant la galaxie et dialoguez avec elles grâce à un système d'icônes tout génial de simplicité. Il fallait y penser. Peut-être, finalement, parviendrez-vous à détruire vos clônes. Mais rien n'est moins sûr...

Je me demande encore comment Ere a réussi à programmer ça sur un CPC. Bien évidemment, graphisme et musique sont inférieurs à la version Atari, mais l'ensemble est au top-niveau de ce qu'on peut faire avec un Amstrad.

Et pour ceux qui avaient prétendu que le jeu était quelconque et marchait uniquement grâce aux effets spéciaux sur ST, eh bien, il n'en n'est rien ! Le jeu est vraiment passionant. D'ailleurs, à la rédaction, on a plusieurs fans de Blood : tenez-vous bien, ils se sont mis à y jouer sur CPC...

Sérieusement, si vous avez un CPC, je vois mal comment vous pourriez ne pas acheter Blood. Non, vraiment, il n'y a pas un jeu qui soit aussi bon sur votre bécane.

Le mois prochain, Blood devrait arriver sur PC et Amiga. Et ensuite, ô miracle, sur Thomson. Vivement demain...

(Disquette Ere Informatique pour CPC).

O.F.

CYBERNOID

Assaut contre les pillards !

Les pillards ont dévalisé une base de l'Empire, s'emparant de diverses pièces d'armement. Ils sont encore sur les lieux : vous passez à l'assaut avec votre Cybernoïd !

La base se présente comme une succession de salles assez bizarres, dans lesquelles vous volez. Car, précisons-le, les pillards sont en fait des vaisseaux spatiaux. Quand vous touchez un vaisseau-pillard, il disparaît et lache l'arme qu'il avait dérobée ; il faut évidemment aller la rattraper au vol...

Toutefois, dès le début du jeu, le Cybernoïd dispose d'un armement diversifié, de cinq types : des bombes (qui tombent sous lui), des mines (immobiles, à placer judicieusement), des boucliers (invincibilité pendant dix secondes), des "bounces" (projectiles qui rebondissent sur tout l'écran, très très efficaces), et des "chercheurs" (missiles à tête chercheuse). Et tout l'art consiste à bien gérer ce stock d'armes selon les salles et les situations... Par exemple, le Cybernoïd doit parfois se glisser entre deux tuyaux où patrouillent des gardes ; sans bouclier de réserve, c'est impossible ! Par contre, dans la cinquième salle, peuplée de pillards très nombreux et dont les mouvements sont imprévisibles, un petit coup de "bounces" dès l'arrivée est fortement conseillé...

Un logiciel très varié, à la fois rapide et tactique. La musique est correcte mais exaspérante. Le graphisme de l'ensemble est soigné et bien adapté au jeu. Bref, du très bon soft, dont on a du mal à s'arracher.

(Disquette/cassette Hewson pour Amstrad CPC).

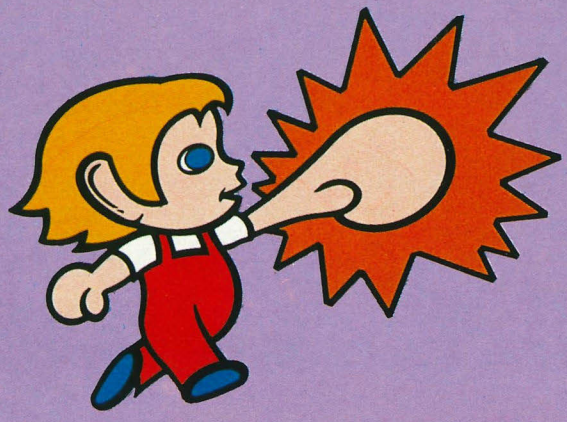
J.M.M.

ALEX KIDD

Les 4 jeux essentiels sur Sega sont Zillion, Quartet, Wonderboy et Alex Kidd. Voici tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Alex Kidd et sur sa suite : Alex Kidd/The Lost Stars.

IN MIRACLE WORLD

Voyage au pays des merveilles



Toute l'histoire commence au sommet d'une falaise avec un petit garçon, Alex Kidd, qui sait diablement bien sauter. D'ailleurs, il franchit d'un coup un premier gouffre et va frapper un bloc de pierre marqué d'une étoile : tiens, un sac plein de dollars... Autant le ramasser !

Cette courte et émouvante scène occupe moins d'un 500e du jeu. Pour ne rien vous cacher, Alex doit traverser tout un royaume pour aller délivrer son frère, sa sœur, un sage, une princesse et plein d'autres personnages séquestrés par l'abominable Janken. Et combien de falaises, de lacs, de marais, de collines, de villages, le séparent de ce but ! Dans le genre aventure au long cours, on a rarement fait mieux...

Bien sûr, c'est une aventure à la sauce arcade. Les objets et les énigmes se cachent sous divers types de blocs de pierre ; les ennemis courants sont des aigles, des poissons, des scorpions, des étincelles de feu, des petits démons grimaçants, et j'en oublie ! Sans compter les grands vilains, qui attendent Alex Kidd toutes les deux étapes pour le défier à un jeu inhabituel : le ciseau-pierre-papier. Alex (c'est-à-dire vous) choisit un de ces trois objets. Puis le vilain fait de même. Sachant que les ciseaux coupent le papier, mais que le papier emballe la pierre, mais que la pierre casse les ciseaux, on voit qui a gagné, et ce en trois rounds successifs. Si Alex en gagne deux, il peut continuer son chemin. Sinon, il perd une vie, et le défi recommence.

Le plus drôle dans l'affaire, c'est que le vilain (c'est-à-dire la console elle-même) triche. Soit il emploie toujours la même succession d'objet, soit il essaie de voir l'objet que vous avez choisi pour en choisir un meilleur... Honteux ! Mais rassurez-vous, il y a un truc pour gagner à tous les coups...

Mais cette phase amusante et originale est secondaire. L'ensemble du jeu rappelle, en mille fois mieux, une cartouche comme Pitfall d'Activision sur l'ancienne console Atari, ou, en un peu mieux seulement, le très bon Mario Brothers de la console Nintendo. Le parcours est une succession de difficultés où il faut apprendre à passer par les bons endroits, à sauter au bon moment, et à frapper les bons blocs de pierre. Certains, en effet, paralysent Alex Kidd pendant quelques secondes, ou libèrent un phoque sauvage qui le poursuit à mort ! D'autres blocs donnent des dollars ou des objets magiques (un anneau qui transforme en tirs les coups de poings d'Alex, une boule qui lui donne des alliés, une potion d'invisibilité, etc). L'intérêt des dollars est de donner la possibilité de faire des achats dans les boutiques qui se présentent de temps en temps, et on y trouve de tout : vies supplémentaires, poudres magiques, motos, et même hélicoptères !

C'est la folie, la folie complète : onze étapes interminables qui vous feront sauter, tomber, plonger, escalader, foncer en moto, voler en hélicoptère, explorer des salles, résoudres des signes mystérieux, passer dans des goulots apparemment impossibles, combattre des géants, des pieuvres, des magiciens... Et pourtant chaque énigme, chaque impasse peut être résolue : il suffit de bien s'y prendre, de posséder les bons objets et de les utiliser quand il faut !

On se demande encore comment ils ont réussi à mettre tant de choses dans une seule cartouche, avec en plus un graphisme si réussi ! Dites-vous bien que pour résoudre Alex Kidd, il faudra le traiter comme un vrai jeu d'aventure, dresser un plan des étapes difficiles, noter l'emplacement des bons blocs, la succession des objets, trouver les séquences de ciseau-pierre-papier, découvrir le moyen de vaincre Janken et ses grands monstres, déduire la suc-

cession des symboles du Lac Cragg, imaginer la bonne route dans le Radactian Castle, et tant de choses encore ! Alors, si vous êtes vraiment bon, n'hésitez pas : des programmes comme ça sur console, on n'en voit pas tous les jours ! Ni même tous les ans. **(Cartouche Sega).**

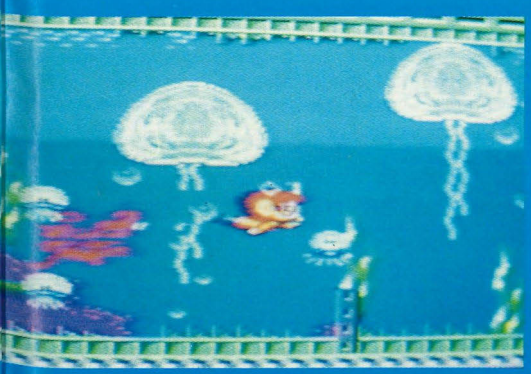
J.M.M.

THE LOST STARS

Encore plus !

Dès le début du jeu, vous vous trouvez face à un monstre qui se tient au centre de l'écran et vous entendez soudain sa voix vous intimer très clairement : "Trouvez la balle magique !".
La recherche de la balle-miracle aura lieu sur 14 planètes successives, avec un temps limité pour chaque parcours.
Planète 1. Vous êtes dans une drôle de campagne qui fait penser à Lewis Carroll et "Alice au Pays des Merveilles" : il faut sauter sur un chien qui crache des lettres, faire du trampoline et se tenir à des câbles de tramway (attention aux trains !) ; il y a des cartes à jouer ambulantes, des voitures et un ours qui vous envoient des notes.
Planète 2. Vous voilà dans une usine avec des presses et des plates-formes hydrauliques, des trous dans le plancher, des énormes pistons qui essaient de vous écraser, des lianes pour faire Tarzan et des éclairs qui vous donnent de sacrés décharges !
Planète 3. C'est une apothéose de couleurs comme on en a rarement vue auparavant ! Une forêt épatante, avec des plates-formes multicolores et plein de méchants à éviter.
Planète 4. Glou-glou, nous voilà sous la mer ! Une pieuvre nous crache dessus, il y a de gros poissons, des ancres et des coquillages et une course d'obstacles parmi des lamelles de métal.
Planète 5 et 6. Un monde de cavernes et d'îles volcaniques hanté par des spectres, de la bave verte, des blocs de pierre qui rétrécissent, des dinosaures et des ballons !
Planète 7. Son nom est Ziggurat et elle est en plein espace. Super fun assuré, on peut faire des sauts sur les plates-formes, parcourant ainsi la moitié voire les trois-quarts de l'écran ! Des troupes d'assaut essaient de vous détruire et il faut éviter des astéroïds.
Planètes 8 à 14. Une répétition des 7 précédents niveaux, mais en plus compliqué.
Tout le jeu se déroule en scrolling, le temps disponible sur chaque planète est minuté et il faut arriver à la porte de sortie avant qu'il ne soit écoulé. Des bonus sont disséminés sur le parcours : temps et munitions supplémentaires, capacités de saut accrues, trésors, argent, etc.
Le parcours complet demande environ trois heures qui se transforment en un véritable régal, tant au niveau du plaisir de jouer que des graphismes et des effets sonores ! Alex Kidd 2 est un must incontournable, le top-niveau de la console Sega !
(Cartouche Sega).

T.T.



LES SECRETS D'ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Le lac Cragg : passer sur la boîte "soleil", sur la boîte "deux vagues", sur la boîte "lune", puis "étoile", "soleil", "lune", "deux vagues", "poisson", "étoile", "poisson". Une couronne à trois branches apparait alors sur la plate-forme, attrapez-la et un message secret apparaitra.
Poursuivre le jeu : la procédure donnée dans Micro News n°8 ne fonctionne que si vous avez au minimum 400 dollars.
Missiles à longue portée : vous rencontrerez, au début du jeu, une boîte avec un "?". Donnez lui un coup de poing et vous recevrez une bague. A ce moment, il faut appuyer sur pause sur la console et sur le bouton 1 de la poignée, puis sur pause de nouveau afin de retourner au premier écran. A partir de là, à chaque fois que vous donnerez un coup de poing, vous libérerez un missile longue portée, ce qui sera bien utile une fois sous l'eau !
Le secret du Château rouge : lorsque Alex est à l'intérieur du Château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première contient une boîte "poisson" mais pas la deuxième.
Frappez la boîte "poisson" située sur le mur gauche dans la première pièce : le plafond ne descendra plus et le plancher s'ouvrira pour vous permettre de descendre dans une autre pièce.
Les boîtes roses : vous devez les frapper pour faire apparaître la sortie mais elles ne disparaîtront pas ni ne se briseront sous les coups. Il faut frapper et continuer à avancer.
Niveau 5 : il y a deux boîtes avec un "?". La première renferme un fantôme ! N'y touchez donc pas, mais par contre la seconde contient une vie supplémentaire !
Le premier jeu ciseau-pierre-papier : d'abord la pierre puis les ciseaux. Lorsqu'il vous lance quelque chose, esquivez et frappez le !
Deuxième adversaire : faites exactement comme lui. Utilisez les ciseaux et le papier.
Troisième adversaire : Paperhead essaiera de vous battre. Il essaiera de battre ce que vous êtes, en changeant deux fois.
Le deuxième jeu : la seconde fois où vous affronterez Paperhead, courez à gauche le plus possible et tirez trois fois vers le bas de l'écran lorsque sa tête vient vers vous.
Après avoir gagné, attention aux têtes qui tombent et qui rouleront vers vous en essayant de vous toucher car elles sont mortelles ! Frappez les trois fois.
Tuer le Triton : vous le rencontrerez dans l'eau et il faudra le frapper deux ou trois fois.
Tuer la pieuvre : il faut la frapper dans les tentacules (un à la fois).

FIRE BALL

Le meilleur flipper du monde

Alléluia ! Le meilleur flipper du monde connu et de ses alentours immédiats existe, je viens d'y jouer. Et il tourne sur MSX2 : les afficionados en manque de nouveautés vont se réjouir de cet évènement incroyable.

Tout commence par un scrolling superbe (bien qu'un peu lent) qui vous fait découvrir l'enemble de l'engin, identique à ses homologues de café : tableau de jeu, mais aussi tableau des scores (avec pin-up)... Bref, ça s'annonce bien.

Le plateau de jeu est représenté d'une manière originale, en trois dimensions. En fait, c'est exactement la vision que vous avez du jeu avec un vrai flipper : plus on y joue, plus on s'y croirait.

Rien à dire sur les commandes, ergonomiques. La barre d'espace sert à bourrer ce bon vieux flip, mais attention au tilt (non, je ne suis pas en train de dénigrer un concurrent, je dis ce qui est, c'est tout).

Le jeu est extrêmement prenant, car très réaliste : la machine répond comme un vrai jeu de café, avec des targets dans tous les coins, des bonus à allez chercher. L'ensemble bénéficie d'une animation superbe et en plus très rapide. Les graphismes sont dignes du MSX2, et ce n'est pas peu dire. Enfin, la maniabilité des commandes pousse à jouer encore et encore. Un soft superbe, qui aura en plus l'intérêt de vous faire économiser de l'argent : plus besoin d'aller au café. Si bon que je connais bien des possesseurs de ST ou d'Amiga qui risquent d'être jaloux...

(Cartouche Human Bird pour MSX2).

O.F.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

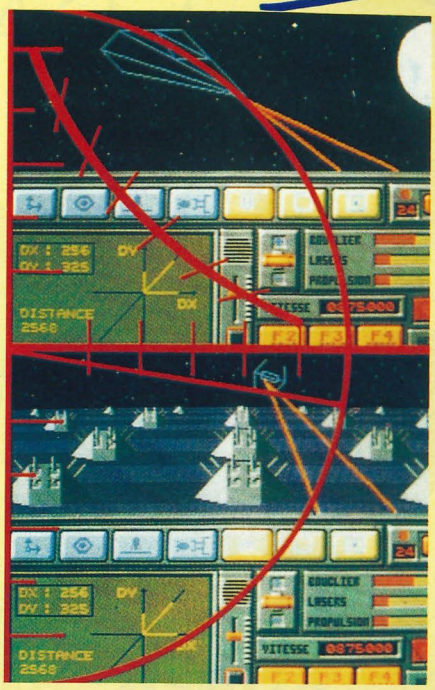
MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

VOYAGER 10

Bien de chez nous



Alléchés par les pubs et les pré-versions qui circulaient de-ci de-là (voir même cahin-caha), nous attendions Voyager 10 depuis un bon moment. Ce coup-ci c'est bon, le programme est enfin fini.
Free Game Blot est un éditeur qui, s'il n'a jamais fait la "Une" des journaux, a toujours eu le mérite de la persévérance. Après avoir essayé de s'imposer sur le marché Thomson, il fut surtout remarqué pour son "Blue War III", un simulateur de sous-marin que la très célèbre société GO décida même de mettre à son catalogue. Ce fut, en quelque sorte, la première reconnaissance officielle de la qualité des produits de l'éditeur.
Voyons maintenant Voyager 10. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial et devez explorer des planètes inhabitées. Vous disposez de l'ensemble des commandes "classiques "d'un vaisseau spatial, d'un ordinateur ultra-perfectionné (il a même un casse-briques en ROM !) et d'un module de communication très sophistiqué (avec visiophone, s'il vous plait ! Noir et blanc, quand même, faut pas exagérer).
Il faut surtout retenir la qualité de la réalisation technique du programme, vraiment de très haut niveau, incluant même des animations tout à fait saisissantes à partir d'images digitalisées.
Autre point fort à souligner, la richesse de l'univers à explorer, richesse d'ailleurs savamment entretenue par un suspense progressif et un scénario bien construit.
Apprécions également l'humour, lui aussi bien dosé, qui accompagne votre quête. Seul problème, le jeu ne dégage malgré tout aucune passion, aucune urgence. La réalisation annonçait un grand jeu, le scénario tient une partie des promesses mais souffre un peu d'un manque de passion et d'actions parfois trop répétitives.
Bien que je ne sois ni borgne ni blond, je ne peux m'empêcher de me réjouir de voir un bon jeu français, surtout lorsqu'il vient d'un éditeur peu connu. Et la qualité du soft est telle que Voyager 10 sera distribué en Angleterre par Mirrorsoft et aux USA par Spectrum Holobyte. Un succès international qui ne trompe pas : même si ce n'est pas le soft de l'année, Voyager 10 vous séduira sûrement et, en tout cas, il augure bien des futurs productions de Free Game Blot.
(Disquette Free Game Blot pour ST).

O.F.

SUPER LAYDOCK

Enfin sur cartouche !

Super Laydock est enfin sorti en cartouche sur MSX1 ! Un événement en puissance, quand on se rappelle la qualité de *Laydock* MSX2, hélas vendu en disquette 720 Ko. Tous les frustés de l'époque vont pouvoir se consoler...
Super Laydock représente la quintessence des jeux d'arcade. Le principe est toutefois très classique : armé de votre seul courage et d'un vaisseau spatial, vous devez démolir un maximum d'ennemis tout en évitant certains obstacles, le tout en survolant des décors futuristes au possible.
Le principe est peut-être connu, mais la réalisation est au sommet des capacités du MSX1 et le plaisir de jouer intense. Comme dans certains grands classiques, tel *Salamander*, il est possible de jouer à deux simultanément.

Heureusement d'ailleurs : certains passages sont si difficiles qu'arriver seul au bout du jeu semble devoir tenir du miracle.

Sous une présentation peu originale se cache un grand jeu, pas facile du tout et surtout très bien fait : la difficulté est progressive, les ennemis variés... Pour réussir, vous devrez adopter différentes techniques de combat. Et les monstres que l'on rencontre à la fin de chaque niveau sont d'une beauté...
Dommage que le scrolling vertical soit un peu saccadé et pas très rapide, mais il est vrai que la richesse de certains décors peut le justifier. A jouer de préférence à deux, pour que le plaisir soit encore plus fort...
(Cartouche T&ESOFT pour MSX1 et 2).

O.F.

SOFTS LES ADAPTATIONS

STRIKE FORCE HARRIER SUR AMIGA

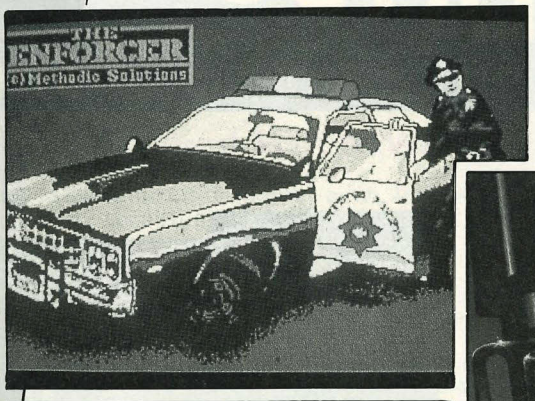
Et hop, encore un programme qui passe de l'Amstrad CPC à l'Amiga.
Encore un soft qui a eu son heure de gloire lors de sa sortie : simulateur de vol guerrier pas mal du tout vu les capacités d'origine des CPC. Mais que les possesseurs d'Amiga ne se réjouissent pas trop vite : tout comme Spitfire 40, du même éditeur, Strike Force Harrier a mal veilli.
La réalisation technique est qui plus est moyenne : graphismes fades (on se croirait sur C64 !) et animation quelconque. Bref, ce n'est pas encore avec ce type de logiciel qu'on va pouvoir nourrir notre Amiga. De toutes manières, rares sont les bonnes adaptations sur un 68000 : rien ne vaut les développements propres pour tirer partie des capacités de la machine.
Là encore, un soft à réserver aux passionnés.
(Disquette Mirrorsoft pour Amiga).

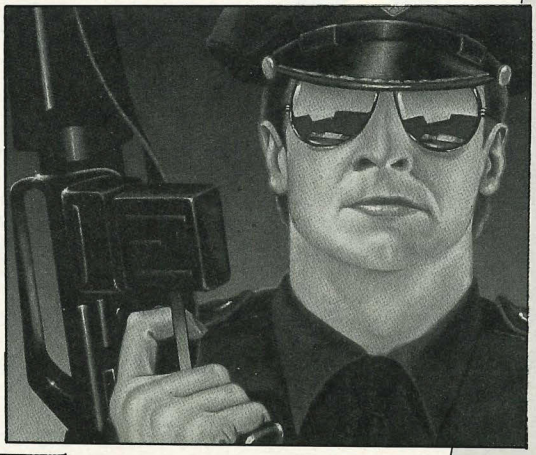
SUPER HANG-ON SUR CPC

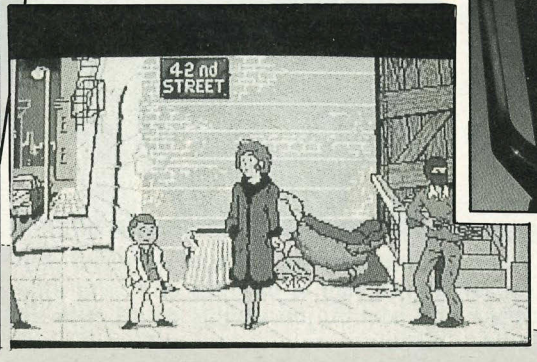
Je refuse de parler de la version CPC de Super Hang-on. Non, n'insistez pas, ça ne sert à rien. Super Hang-on est une course de moto développée à partir d'un jeu d'arcade génial. L'adaptation est superbe sur console ou sur certains micros. Mais sur CPC ! Le jeu n'est pas trop mal, mais les graphismes, en deux couleurs, feraient reculer le plus daltonien de nos lecteurs. Ça y est, voilà que je m'énerve... Allez, il vaut mieux que je calme : j'arrête là !
(Disquette Activision pour CPC).

THE ENFORCER SUR ST ET PC

Le mois dernier, nous vous avions présenté The Enforcer sur Amiga : tir sur cible à la manière des vrais entraînements des policiers. Bien sûr, le principe n'est pas original, mais le jeu se laisse jouer plutôt agréablement. La version ST est nettement supérieure à l'Amiga : animations plus souples, graphismes beaucoup plus clairs. A recommander, si on aime ce type de soft. Par contre, la version PC est une abomination. Une horreur, laide et injouable. Comme quoi l'éditeur, Eurosoft, est capable du meilleur comme du pire...
(Disquette Eurosoft pour PC ou ST).

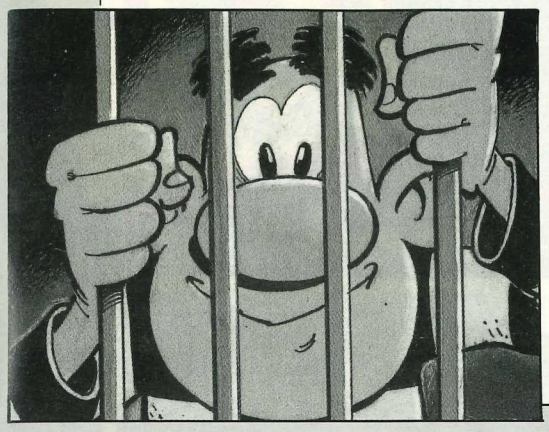


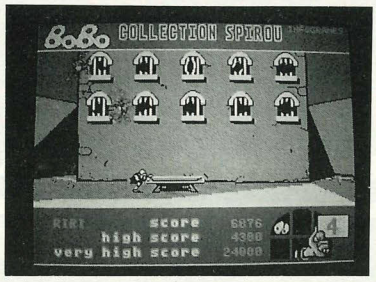




BOBO SUR PC

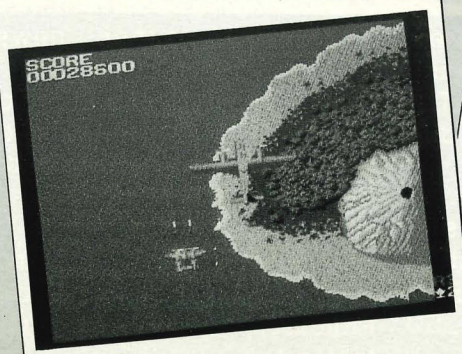
BOBO, dont nous vous avons parlé en détail dans le numéro 9, est le premier jeu qu'Infogrames ait spécialement conçu pour un 16 bits, le ST en l'occurence. Et incontestablement, cela se sent : meilleurs graphismes, animation plus précise, etc. L'adaptation sur PC est également de bon niveau, malgré les quatre couleurs tristounettes du mode CGA. BOBO est le personnage d'une BD du célèbre dessinateur Deliège, éditée par Spirou. Le logiciel est un ensemble de six petits jeux, pas extrordinaires mais bien faits et qui plairont beaucoup aux jeunes : jeu du trampoline pour faire évader les prisonniers, épluchage de patates, etc. BOBO n'est sûrement pas le jeu du siècle, mais la qualité de la réalisation vaut le détour...
(Disquette Infogrames pour PC).





1942 SUR MSX

En import direct du Japon, voici enfin 1942 qui atterrira peut-être bientôt sur nos bons vieux MSX. Si vous possédez un MSX, vous ne devez donc pas encore connaître ce jeu de tir ultra-célèbre dans les salles d'arcade et sur tous les autres 8 bits. Au cours de la deuxième guerre mondiale, vous dirigez un avion et devez abattre les vagues ennemies qui déferlent. Il y a du pain sur la planche et vous n'aurez pas une minute calme avant d'avoir réussi les trente-deux niveaux (!) du jeu. Au total, ça nous donne un jeu de tir classique, mais très bien réalisé. Pour ceux qui auraient vu d'autres versions, je préciserais que 1942 sur MSX est moins beau que sur C64 mais plus rapide que sur CPC. Une nouveauté sympa qui séduira les amateurs d'arcade et de tir.
(Cartouche ASCII pour MSX1 ou 2).

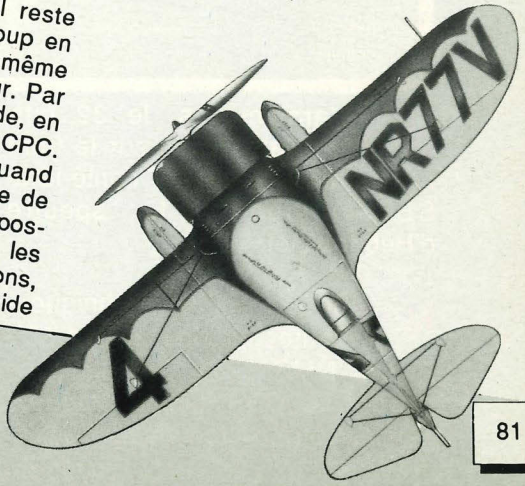


DEFLECTOR SUR ST

Deflektor est un jeu de Gremlin Graphics, très original. Je vais essayer de vous expliquer ça convenablement. Vous devez créer un circuit de transmission pour un rayon laser, de manière à faire ressortir celui-ci.
Pour cela, vous manipulez des miroirs réfléchissants et devez éliminer des mines (!). Le jeu, loin d'être facile, devient vite passionnant (si on aime la réflexion, ou la réflection, comme vous voulez).
Dommage qu'il n'y ait pas de commande clavier et que la notice fasse un peu fouillie. A recommander, aussi bien sur CPC que sur ST.
(Disquette Gremlin Graphics sur ST).

GEE BEE AIR RALLY SUR C64 ET CPC

Aïe. Chaque jour qui passe rend les 8 bits un peu plus vieux et renforce encore l'écart avec les 16 bits. Dans le numéro 10 de Micro News, on avait testé Gee Bee Air Rally sur Amiga : superbe et très, très rapide. Le même sur C64 n'est pas trop mal, il reste assez rapide mais perd beaucoup en graphisme. Sur CPC, ne parlons même pas des graphismes : une horreur. Par contre, ça reste relativement rapide, en tout cas pas mal du tout pour un CPC. Mais cette course d'avion a quand même perdu la plus grosse partie de son intérêt. Allez, tranchons : les possesseurs de C64 peuvent l'acheter, les fans de CPC ne le feront qu'à reculons, s'ils cherchent à tout prix un jeu rapide (mais très laid). Dernier regret, il es impossible de jouer à deux.
(Disquette Activision pour C64 ou CPC).



LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

19 F. PORT GRATUIT

CEUX-CI VOUS SERONT ENVOYÉS DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS - 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE - 75011 PARIS

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/ SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

N°10 Des super news - Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Bonjour les dragons - L'image numérique - Rubrique pas d'accord - Plein de petites annonces - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

TOP SECRET

Merci à tous !

Devant l'avalanche du courrier reçu ce mois-ci, il m'est en effet difficile de dire autre chose. Nous avons été littéralement assaillis par les lettres et le facteur commence à faire la gueule. Autre chose : par pitié, ne téléphonez pas pour obtenir des astuces sur tel ou tel jeu. Malgré toute notre bonne volonté, on ne peut pas vous répondre à la minute. Alors, écrivez (le facteur fera encore plus la gueule, mais tant pis pour lui. Au fait, j'espère qu'il ne lit pas Micro News, sinon, ça va cartonner demain matin...). N'oubliez pas, enfin, que chaque solution publiée se verra récompensée d'une nouveauté pour votre machine ! Plan d'enfer pour avoir les derniers jeux avant tout le monde... alors, n'oubliez pas de me préciser la marque de votre bécane. Et si une de vos bidouilles n'est pas publiée, ne désespérez pas, ce sera sûrement pour le mois prochain... Par ailleurs, je signale que je recois beaucoup de trucs sur C64, ST, Amiga, MSX, SEGA. Sur CPC, c'est bon aussi, mais sur Thomson et Nintendo, c'est carrément le désert...

Olivier Zythoun

ARKANOID 2

Le jeu est à peine sorti que les bidouilles arrivent déjà. Voici la première, valable à coup sûr sur CPC et pour certaines versions C64 : lors de l'écran de départ, appuyer simultanément sur les touches : WEDF. Après, si vous voulez changer de tableau, il vous suffira de presser la touche escape. Sympa, non ?

DUNGEON MASTER

Jean Yves Casalis, de Fresnes, s'est fendu de pas mal de solutions. Ultima IV d'abord, c'est sympa, mais on l'a déjà. Précisions sur **Barbarian**, de Psygnosis : si vous devenez invulnérable (cf Micro News n°10), le sorcier le devient aussi. Pour le tuer, appuyez sur Backspace, et au boulot. Retapez ensuite le code d'invulnérabilité ("04-08-59") pour revenir à la surface. Venons-en maintenant au sublime **Dungeon Master**. Voici une première aide, une liste non exhaustive des sorts. Dès qu'on en a plus, promis, on vous le dira.

FUL : Torche magique
YA : Potion stamina
VI : Potion cure
ZO : Ouverture magique
YA IR : Protection
YA BRO : Potion de protection
YA BON : Micro News...
VI BRO : Potion anti-poison
OH VEN : Nuage de poison
FUL IR : Fireball
DES VEN : Magic missile
PA CHER : 19 Francs seulement...
DES EW : Contre les fantômes
ZO VEN : Potion de poison
YA BROS ROS : Traces magiques
OH EW RA : X-vision
MI CRO NEWS : en vente partout
OH KATH RA : Lightning bolt
OH IR RA : Light
FUL BRO NETA : Protection anti-feu.
DES IR SAR : Darkness
LES MEIL LEURS : C'est nous !
ZO KATH RA : ZOKATHRA spell
ZO BRO RA : Potion EE (Mana)
OH BRO ROS : Potion ROS (Dext)
KIL EST BO : Le dernier Micro News !
FUL BRO KU : Potion KU (Force)
YA BRO DAINE : Potion DAINE (Sagesse)
OH EW SAR : ???

Voilà qui devrait déjà vous aider un peu et qui fait gagner une nouveauté ST à Jean-Yves.

TRUCS SUR AMIGA

Voici quelques bidouilles pour certains jeux Amiga. Dans **Goldrunner**, la touche I vous fait changer de niveau, 4 fait sauter les phases de bonus et F5 rend le vaisseau indestructible. Ces bons plans signés **Jean-Michel Scheiwiller**, lui valent Xenon, le petit dernier de Melbourne House.

On recoit de plus en plus d'astuces sur Amiga, alors en voila quelques unes de plus. D'abord, des mots de passe pour **Impact**, le célèbre casse-briques : HEAD- FORK- GOLD- FISH-USER (valable aussi pour la version Atari). Dans **Karting Grand Prix**, pour accéder au mode PRO, il suffit de courir le circuit 7 en amateur et de gagner, votre score est alors crédité de 660 000 pts. Ça ne marche pas à tous les coups, alors n'hésitez pas à tenter régulièrement la manœuvre. Attention, exclusif, voici une bidouille qui ne sert à rien du tout : dans **Cruncher Factory**, une pression simultanée sur les touches Amiga et Commodore transforme le glouton en boule Amiga et les fantômes en sigles Atari... Dans **Phalanx**, pour activer les boucliers, pressez la touche Amiga ou Commodore.

Enfin, si votre **Crazy Cars** est atteint du virus SCA, tapez "MAIN" lorsque le chargement s'arrête. Toutes ces bidouilles (et les compliments destinés à Carali et à Coucho) valent un soft pour **Charles Adarnopoulos**. Je signale en passant que les compliments (ou les insultes) sont facultatifs et qu'il n'entrent pas en ligne de compte pour savoir si vous gagnez un soft ou non. Cela dit, ça nous fait toujours plaisir quand même...

SYMPA

L'appel déchirant que je vous avais lancé le mois dernier n'aura pas été vain. J'ai reçu pas mal de courrier pour me donner la suite de la solution de **Leisure Suit Larry** (ST, Amiga et PC). J'ai même découvert à cette occasion, grâce à Alain Valette, que le jeu existait aussi sur Apple IIc. Je rappelle que le début de la solution a été publiée le mois dernier, vous pouvez vous y reporter en cas de besoin. Voici maintenant ce qu'il faut faire pour terminer le jeu : la fille du disco veut la bague en diamant qui est dans le lavabo du bar, ainsi que de l'argent pour louer une chambre au casino pour la nuit de noces (elle veut se marier !). Il faut la retrouver à la chapelle (à côté du casino), pour la cérémonie (payante) et ensuite la rejoindre au casino (la chambre avec un cœur). Elle demande du vin : écouter et noter le n° de téléphone à la radio, aller devant la boutique, donner le vin à l'ivrogne, se servir du téléphone pour se faire livrer à la *Honeymoon Suite* et y retourner. Boire. Heu... consommer le... mariage. Se

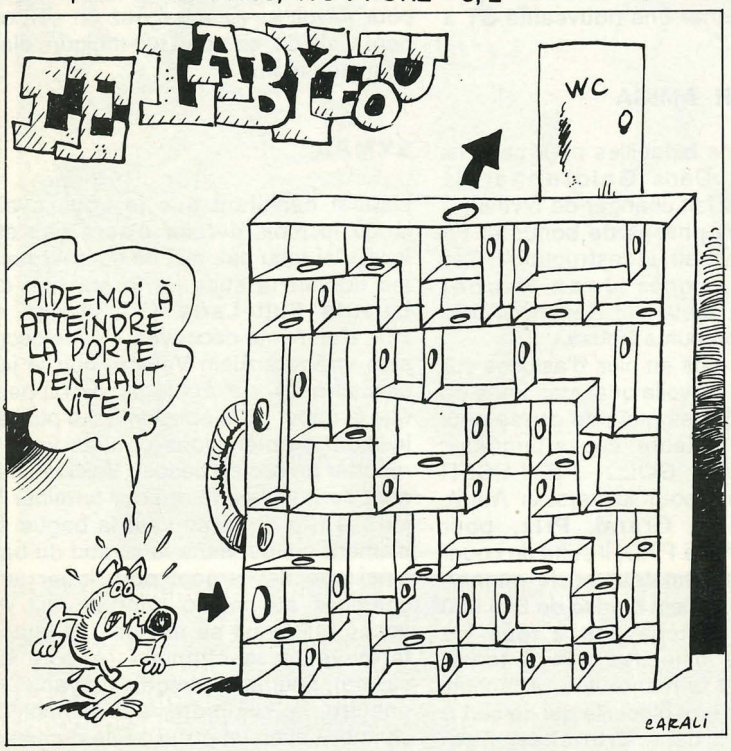
libérer avec le couteau, prendre la corde, jouer au casino, entrer dans la poubelle à droite du bar, prendre le marteau, retourner dans la chambre au premier, passer par la fenêtre, s'attacher à la corde et l'autre bout au balcon (*tie rope around waist, tie rope around balcony*), attraper les pillules, casser la vitre, tirer sur la corde, se détacher, acheter la pomme devant le casino, donnez les pillules à la fille, prendre l'ascenseur, sortir, ouvrir la porte à droite, prendre la poupée gonflable... et...heu... s'en servir... Interlude... Se déshabiller, entrer dans la piscine, offrir la pomme à la fille...
Grand merci, du fond du... cœur, à **Eric Phan-Kim** de La Courneuve. Comme promis, il gagne une nouveauté sur ST.

EN VRAC SUR C64

On a vraiment reçu pas mal de trucs sur Commodore, ce mois-ci. Allez, je vous les balance : ce sont des pokes, qui vous donnent soit des vies infinies, soit l'invincibilité ou autres gâteries du même genre. A vos manettes. Pour **Fort Apocalypse**, POKE 36339, 153. Pour **Bruce Lee** POKE 7462, 165 et POKE 5686, 128. **Rambo II**, POKE 6099, 234 : POKE 6100, 234 : POKE 6101, 234. Pour **Druid**, faire un reset puis POKE 34068, 173 : POKE 35793, 173 : SYS 5120. **Skaterock** reset, puis POKE 2513, 250 : SYS 2304. Pour **Jack the Nipper**, il suffit de taper *ZAPIT* dès le début du jeu. Enfin, pour **Psychatria**, il faut appuyer sur les touches *ILTDN* en même temps puis taper *THE VOICE*.
Tous ces trucs nous viennent d'un lecteur de Versoix, sûrement très sympa, mais un peu distrait : il a oublié de mettre son nom et son adresse. Qu'il nous envoie un petit mot pour se rappeler à notre bon souvenir.
Autre chose. Voici un programme pour **Defender of the Crown**, toujours pour C64 (désolé pour les autres).

```
1 FOR A=4096 TO 4203: READ B: T=T+B: POKE A,B: NEXT
2 READ B: POKE 51788+C,B. S=S+B: C=C+1: IF B<>1 THEN 2
3 IF T=12036 AND S>3133 AND S<3900 THE SYS 4156
4 PRINT "DATA ERROR"
10 DATA 169, 15, 141, 56, 83, 76, 0, 80, 33, 42, 169, 16, 141, 177, 69, 76, 66, 65, 169
20 DATA 32, 141, 63, 194, 169, 36, 141, 64, 194, 169, 16, 141, 65, 194, 76, 18, 193
30 DATA 133, 173, 165, 179, 201, 1? 208, 10, 104, 104, 169, 16, 72, 169, 9, 72, 208, 4
40 DATA 165, 173, 145, 174, 200, 96, 169, 8, 170, 160, 0, 32, 186, 255, 160, 16, 32
50 DATA 189, 255, 169, 0, 162, 2, 200, 32, 213, 255, 120, 162, 255, 154, 189, 1, 17, 157
60 DATA 1, 1, 189, 131, 17, 157, 131, 1, 202, 208, 241, 169, 16, 141, 134, 1, 76, 3, 2
100 DATA 169, 89, 141, 53, 8, 169, 202, 141, 54, 8, 76, 46, 8, 169, 80, 141, 53, 8
110 DATA 169, 9, 141, 54, 8, 169
120 Data :rem nombre de soldats
130 DATA 141, 6, 2, 169
140 DATA : rem nombre de chevaliers
150 DATA 141, 12, 2, 169
160 DATA :rem nombre de catapultes
170 DATA 141, 18, 2, 76, 80, 9, 1
```

Choisissez des nombres entre 1 et 255, mais attention, un chiffre trop grand peut entraîner un plantage du jeu. Petite remarque générale : quand vous m'envoyez des trucs de ce genre, faites moi une sortie listing ou alors, par pitié, écrivez lisiblement. Là, ça m'a pris une heure et demie pour tout déchiffrer... Mais bon, je n'en veux pas à **Philippe Dussart**, de Valenciennes, parce qu'il m'a envoyé d'autres trucs. Pour **Rygar**, après un reset (via Power Cartridge), tapez POKE 9551, 165 : POKE 404, 77 : POKE 4044, 77 : SYS 2324. Pour **Firetrap**, faites : POKE 7049, 165 : POKE 11497, 165 : SYS 4096. Allez, le petit père Philippe gagne une nouveauté sur C64. Et je lui signale que toutes les bidouilles qu'il me propose m'intéresse aussi. Fin du message personnel.



ZAXXON 3D EN 2D !

Incroyable mais vrai !
Personne ne s'en était rendu compte mais Zaxxon 3D peut parfaitement fonctionner normalement, ce qui est sympa pour ceux qui n'ont pas les lunettes 3D sous la main. Il suffit simplement d'appuyer sur la touche pause pendant l'écran de présentation, au début du jeu. Vous pourrez alors choisir entre 3 ou 2 D. Elémentaire, mon cher Watson...

GHOST HOUSE

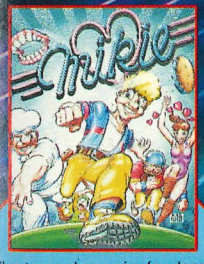
Les frères **Ludovic et Jean-Philippe Pons** nous donnent les trucs suivants pour **Ghost House** sur Sega : pour devenir temporairement invulnérable, placez-vous devant une cheminée allumée avec une lampe à huile. Des flèches vous arriveront alors dessus, sautez pour les éviter et essayez de retomber sur elles. A ce moment, vous gagnerez 200 points et quand vous aurez sauté un certain nombre de flèches, vous deviendrez lumineux et serez invulnérable. Une autre astuce est de sauter là où il y a une bougie accrochée au mur. Une épée vous arrive alors dessus et, si vous la sautez et retombez dessus, vous l'obtiendrez comme arme. Si vous passez devant un meuble sur lequel est posée une lampe à huile, une flèche vous arrivera dessus, mais la rattraper ne vous rendra pas invulnérable. Enfin si vous sautez alors que vous êtes en-dessous d'une lampe électrique, les monstres ennemis seront paralysés et vous pourrez les massacrer à votre aise.

10 Grands Succès d'Arcade

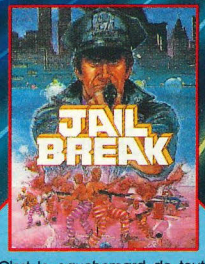
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

KONAMI

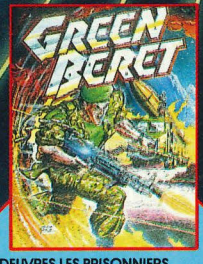
LA COLLECTION



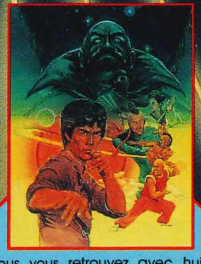
Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



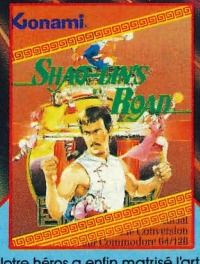
C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.



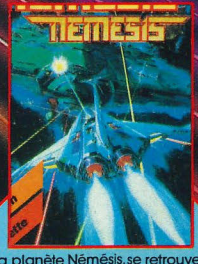
DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?



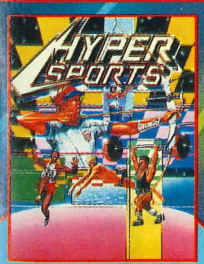
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!

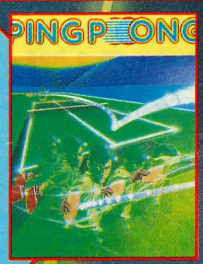


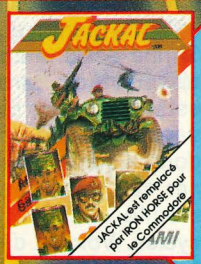
La planète Némésis,se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



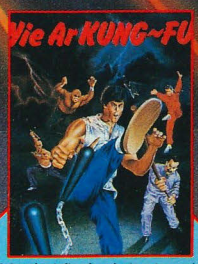
Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.

Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.





Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.



Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

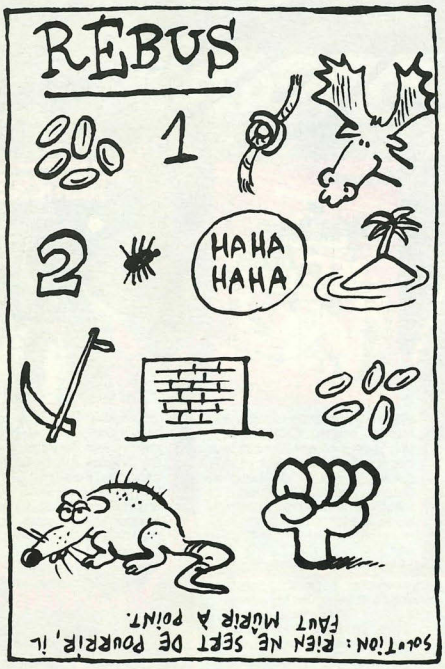
ocean

AMSTRAD
COMMODORE

ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited

ASTUCES CPC

Bon, j'ai pas trop la place, mais pour ne pas décevoir nos fidèles lecteurs qui envoient des trucs sur Amstrad, en voici quelques uns. Dans **International Karaté** (d'ailleurs très bon), il suffit d'appuyer sur K pour changer de tableau. Tout le monde les connait, ou presque, et c'est donc la dernière fois qu'on publie les codes des deuxièmes parties d'**Army Move** (15372) et **Game Over** (10128). Pour **Enduro Racer**, pressez Enter puis CLR et DEL en même temps lorsque vous êtes sur la ligne de départ. Je ne vous dis pas ce que ça fait, je vous laisse la surprise. Dans **Road Runner**, de US Gold, il suffit de presser ensemble les touches... USGOLD après le choix des options pour être invincible. Ça appelle deux remarques : d'abord, les programmeurs manquent d'imagination, ensuite, il faut avoir les doigts agiles, la manœuvre n'est pas à la portée du premier manchot venu... Enfin, **Indiana Jones**. Vu sa nullité, je ne pense pas que beaucoup d'entres vous y jouent, mais sait-on jamais ? Si vous en avez marre d'un niveau (et je vous comprends), appuyez sur "3" pour progresser. Attention, il semblerait que cela ne fonctionne pas sur toutes les versions du soft.



SPEEDEZ VOS DRIVES

Pour accélérer la vitesse du lecteur interne du **MSX2 SONY** HB-F700F, il vous faut taper sous basic l'instruction :
POKE &HFD09,201(return) ; la vitesse d'accès du lecteur passera de 28 à 9 secondes.

ULTIMA IV

Les portes

Vous pouvez aussi vous déplacer par les portes de téléportation. Il suffit de se placer dessus pour être téléporté. Regardez en haut de l'écran vous pouvez voir deux tâches changeantes qui sont les deux lunes de Britannia. La première concerne le lieu de départ, la seconde le lieu de destination.

Les personnages de Britannia

1) Lord British
Posez-lui des questions, il vous donnera des renseignements importants. En effet, il est le souverain de Britannia et connait bien la quête de l'avatar. Autre avantage, il peut vous redonner des points de vie, il suffit de lui parler d'Health et de répondre no. Vous devez aussi le voir pour monter de niveau (ce qui fera progresser vos caractéristiques.

2) Seer Hawkwind
Il indique le chemin à parcourir sur le chemin de la quête. Il critique votre comportement et vous indique quand il faut subir l'élévation. Suivez ses conseils.

Les monstres

Vous avez 33 monstres à combattre.
Ce sont :
Bat (chauve souris), Cyclop (cyclope), Dragon, Ettin (monstre à deux têtes), Gazer, Ghost, Gremlin, Headless (monstre sans tête), Hydra (monstre marin), Insect, Lich, Lava lizard, Mimic Nixie (monstre marin), Orc, Phantom, Pirates (en bâteau), Python, Rat, Reaper, Seahorse (monstre marin), Skeleton, Slime, Spider, Squid (monstre marin), Troll, Wisp, Wizard, Zorn et les deux plus forts Baltron et Devil.
Comme vous le voyez il y a du monde à combattre. Soyez courageux.

La solution

La voici enfin, la solution.
A) Relations entre les vertus, les villes, les ruines, les mantras et les shrines.
Pour subir l'élévation, il faut prier dans le Shrine corespondant à la vertu à acquérir, et pour cela, il faut avoir le rune correspondant au Shrine et connaître le mantra qui va avec la vertu. Le Shrine est une chapelle, il y en a huit disséminées dans Britannia. Le rune est une sorte de clef pour pouvoir entrer dans le Shrine. Le mantra est un mot dont la connaissance permet de focaliser ses pensée sur la vertu que l'on médite. Il faut prier pendant trois cycles. Voici la démarche à suivre : se positionner sur le Shrine, taper (E)nter, dire sur quelle vertu on veut méditer et le nombre de cycles désirés, puis donner le mantra à chaque fois qu'il est demandé. Attention, toute vertu acquise ne l'est pas définitivement, un faux pas serait fatal et vous obligerait à recommencer.

KING KONG 2

Insérez la cartouche l'**OISEAU DE FEU** dans le port cartouche n°1 puis **KING KONG 2** dans le port n°2, allumez votre MSX2.
Maintenant, à chaque fois que vous désirez sauvegarder votre partie
il vous suffit d'appuyer sur la touche F4 et sur F5 pour la charger. Un petit détail qui a son importance : la sauvegarde s'effectue uniquement sur cassette.

NEMESIS 2

Sur la planète de pierre, dans la deuxième partie du stage, là où se trouvent trois petites colonnes, tirer sur celle d'en bas, puis se mettre à sa place. (Donc en dessous du bloc qui tombe; ne craignez rien, vous n'exploserez pas). Vous passerez au tableau 3 avec un niveau de jeu plus dur mais vous bénéficierez d'une musique beaucoup plus poussée. Comme le lecteur qui nous a envoyé l'astuce n'a pas mis son nom, il ne gagne pas de soft. Tant pis pour lui.
Vous avez été nombreux à nous demander où se trouvent les tableaux des dinosaures bleus et les têtes de pharaons.
Après enquête, nous pouvons vous dire que ces tableaux n'existent pas dans la version officielle et qu'il s'agit de photos prises sur une préversion du Japon.

SEGAMANIA

Thierry Charbit, de Lyon, possède une console Sega et un ordinateur MSX. Il nous dit adorer Micro News et il nous envoie les trucs suivants pour **Quartet** sur la Sega : il y a un passage secret dans ce jeu, comme dans Nemesis 1 et 2 ! Au niveau 2, il faut être à deux, prendre l'étoile et la clé, se positionner devant la porte noire et, *en même temps*, passer la porte. Vous vous trouverez alors dans l'écran secret : des dizaines de monstres-Amei vous attendent et chaque ballepoint vaut 500 ou 2000 (!) et de plus, si on vous touche, vous ne perdrez pas d'énergie, c'est génial ! Ce bonus dure près d'une minute.
Au niveau 3, la bouteille pour être invincible se trouve au milieu des pierres, à gauche du dragon bleu.
Au niveau 6, il faut tirer sur la statue afin que les têtes des quatre monstres arrêtent de bouger.

●

ÉCONOMISEZ 50 F EN VOUS ABONNANT !

Micro NEWS

ABONNEMENT

1 AN — **159 F.**
(10 numéros + 1 numéro spécial été)

6 mois — **89 F.**
(6 numéros)

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**
☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

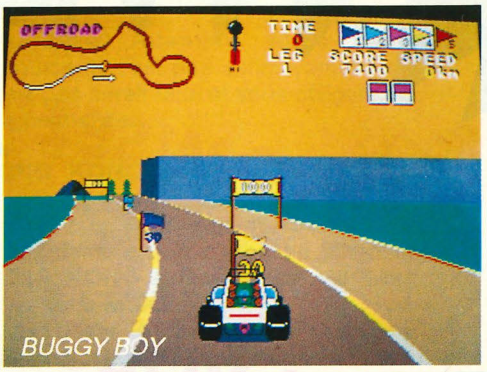
Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

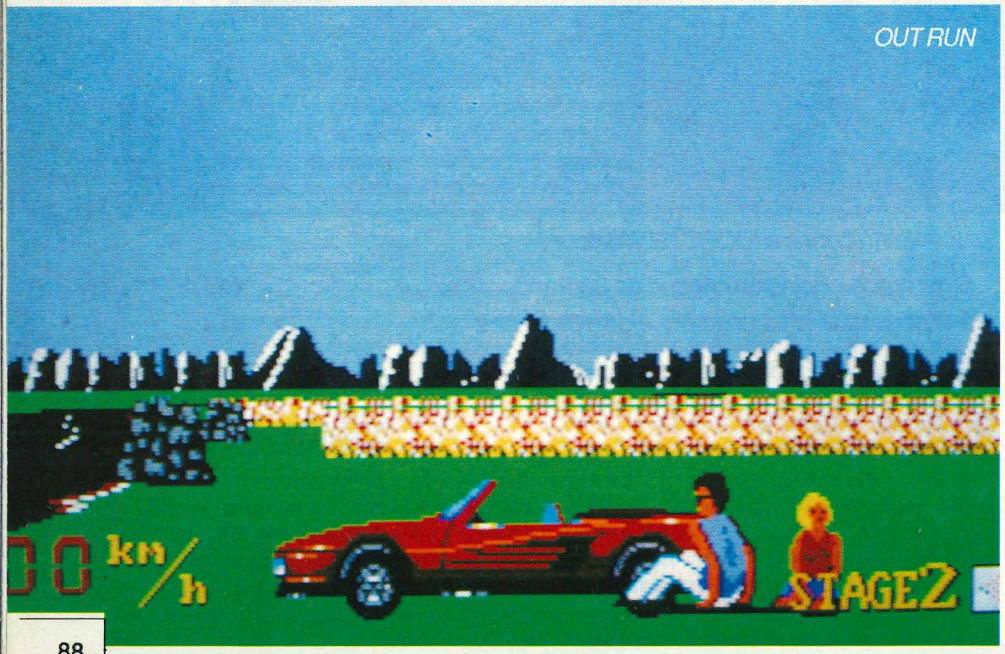
LES SECRETS DU PROFESSEUR ST



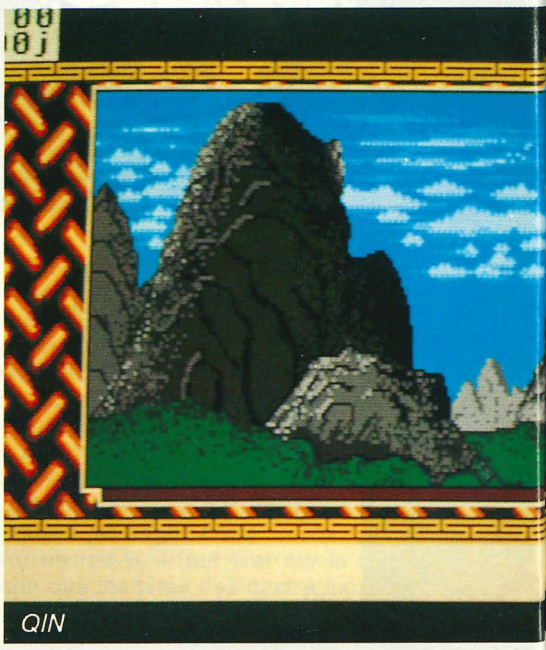
BUGGY BOY

Vendredi, 11 heures du soir. Le téléphone sonne "Bonjour, ici le professeur ST. J'ai plein de nouveautés pour vous. Et croyez-moi, il y a des softs qui vont cartonner un maximum". Rendez-vous fut pris pour le lendemain matin.

Micro News : Hello, Professeur. Alors, quoi de neuf ?
Professeur ST : Plein de choses. Bon, par quoi on commence ?
Micro News : Ce que vous voulez, c'est vous le boss.
Prof ST : Alors, ce qu'il faut déjà dire, c'est que cette fois-ci, c'est le mois des retardataires : tous les programmes qu'on attendait depuis des lustres sont enfin arrivés. A commencer par le génial **OUT RUN**, de US GOLD. C'est la meilleure version jamais sortie, nettement supérieure à la SEGA. La musique, de David Whittaker, est superbe. C'est rapide, mignon, bref, très, très fort. Seul reproche, le chargement du jeu dure des plombles. Mais bon, ne chipotons pas, c'est un détail. Tenez, je vous le donne.
Micro News : merci, Professeur.
Prof ST : De rien, de rien, les enfants, c'est de bon cœur. Autre programme très attendu, **Buggy Boy**, édité par Elite. Il est vraiment excellent, un peu plus lent qu'Out Run, mais plus marrant à jouer. Tout est parfait dans le soft, il n'y a vraiment aucun défaut. Il y a même des virages relevés dans le cinquième parcours. C'est vraiment un jeu superbe, que tout le monde devrait posséder.
Micro News : D'autres nouveautés ?
Prof ST : Bien sûr. Tenez, pourquoi pas **The Great Giana Sisters**, de GO, qui vient d'arriver sur ST. C'est une reproduction parfaite de Super Mario sur Nintendo. Cette version est identique au soft sur Amiga, sauf qu'il n'y a pas de scrolling. Cela n'est pas gênant et n'empêche pas le jeu d'être excellent. Dans un genre très différent, voici **Bolo**.
Micro News : Oh, encore un casse-briques...
Prof ST : Oui, mais celui-là est particulier. D'abord, il fonctionne aussi bien en monochrome qu'en couleur, et vous pouvez changer le moniteur au milieu du jeu sans que le ST ne fasse reset. Etonnant. Ensuite, la raquette peut librement se déplacer dans tout le tableau. C'est surprenant, mais on s'y fait très vite. Au dessus de 20 000 points, on accède à un mode training bien pratique. Enfin, on joue sur 50 tableaux parmi 100. Très franchement, il y a longtemps qu'un casse-briques ne m'avait pas autant amusé.
Micro News : Pour se reposer, vous n'auriez pas un ou deux jeux plus calmes ?
Prof ST : Bien sûr, suffit de demander. Voici **Armagedon**, de Martech, qui rappelle un peu Balance of Power, mais en couleur. Vous êtes à la tête des Nations-Unies et devez maintenir la paix dans le monde en influant sur les décisions des pays (réduction d'armement, aides techniques). C'est fourni avec une carte et c'est loin d'être facile à jouer. Ça plaira beaucoup aux amateurs de stratégie, car ce n'est pas si compliqué que ça en a l'air et la présentation est attrayante. On peut aussi, dans un autre genre, méditez sur l'antique sagesse chinoise grâce à **QIN**, un jeu d'aventure superbe d'Ere Informatique. L'adaptation est excellente, avec notamment des graphismes



OUT RUN


QIN

magnifiques qui recréent bien l'ambiance chinoise. La musique est superbe, mais elle fait plutôt 20e siècle. Enfin, il faut souligner que c'est un des premiers jeux d'aventure français sur ST, et qu'il est excellent.

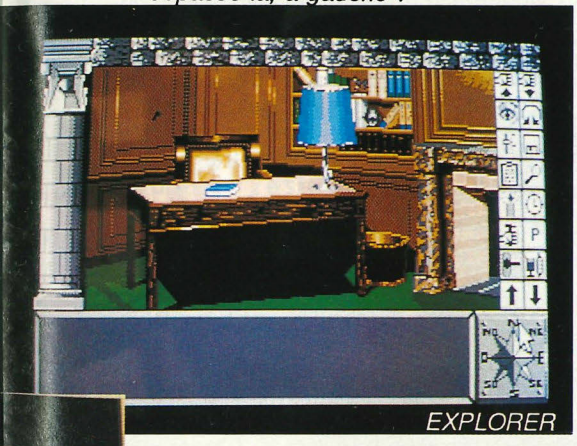
Micro News : Ah c'est bon, là je suis vachement calme.

Prof ST : Alors, on repart avec l'arcade et **Goldrunner 2**, qui n'est pas programmé par Steve Bak, mais est excellent malgré tout. Le jeu est très dur, même si on apprend assez vite le fonctionnement. A mon avis, vous devriez en faire un test complet dans le journal.

Micro News : Bon alors je prends la disquette et je dis aux lecteurs de se reporter à l'article qui va se trouver dans un coin de la rubrique test.

Prof ST : Bonne idée. Tu peux même leur dire ça aussi pour **Leatherneck**, de Microdeal, un jeu superbe dans le style Commando. Musique, of course, de David Whittaker. Et il y a un nombre de sprites simultanés à l'écran complètement hallucinant. Lui aussi, ça fait de longs mois qu'on l'attendait.

Micro News : D'accord, je le prends aussi. Et c'est quoi, la boîte noire qui dépasse là, à gauche ?

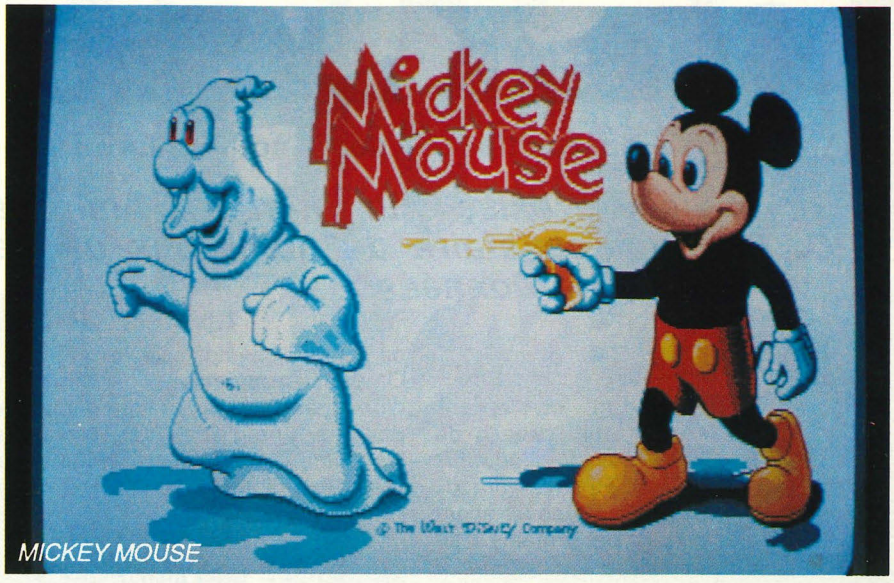


EXPLORER

Prof ST : C'est **Explora**, un super jeu d'aventure d'Infomédia qui tient en 4 disquettes, record battu. Les graphismes sont superbes. Ça a l'air compliqué mais c'est très riche et passionnant. Seul reproche, le système de protection est assez emmerdant, avec des codes de couleur... Je ne veux pas empiéter sur les plate-bandes du Docteur Amiga, mais je signale que ça existe aussi sur Amiga.

Micro News : Oui, il m'en avait parlé.

Prof ST : Alors, passons à la suite. Gremlins Graphic nous propose l'adaptation de **Masters Of The Universe** sur ST. C'est très bien adapté, très bien réalisé et ça nous donne un bon jeu dans le style Gauntlet qui plaira aux fans. Autre grand événement chez Gremlins, **Mickey Mouse**, l'adaptation officielle de la BD, arrive bientôt. C'est un mélange d'aventure et d'arcade, avec de l'exploration, des petits jeux style Donkey Kong, etc. C'est très beau, très soigné. Pas de problème, on croirait lire une planche de la BD d'origine. Très, très prometteur : ça devrait faire un triomphe.



MICKEY MOUSE

Micro News : C'est vrai que ça a l'air géant.

Prof ST : Alors, passons à la suite. **Foundation Waste** est un pur jeu d'arcade, réalisé par Exocet Software (au nom prédestiné) et rappelle beaucoup Slap Fight, mais en mieux. Le graphisme est assez grossier, mais le scrolling, en 16 couleurs, n'est pas mal fait du tout. Sinon, je vous parlais de **Robotron** le mois dernier en disant qu'il mettrait longtemps à arriver...

Micro News : Oui, je me rappelle.

Prof ST : Eh bien, il est là, et c'est une horreur. Ils auraient mieux fait d'y travailler un peu plus longtemps... Seule la musique relève un tant soit peu le niveau, mais vraiment pas beaucoup. Le jeu de société **Scrupules** vient d'être adapté sur ST. Pour le moment, il est toujours en anglais, mais une version française devrait suivre. C'est pas mal...

Micro News : Mais il n'y a pas beaucoup de français, ce mois-ci !

Prof ST : Si, il y a des nouveautés d'Ere Informatique, mais ce n'est pas extraordinaire. **Staff 29**, un jeu d'arcade guerrier très médiocre et **Warlock Quest**, un arcade - aven-ture assez quelconque. On se demande vraiment ce qui c'est passé : après Crafton et surtout Blood, ça fait une grande différence.

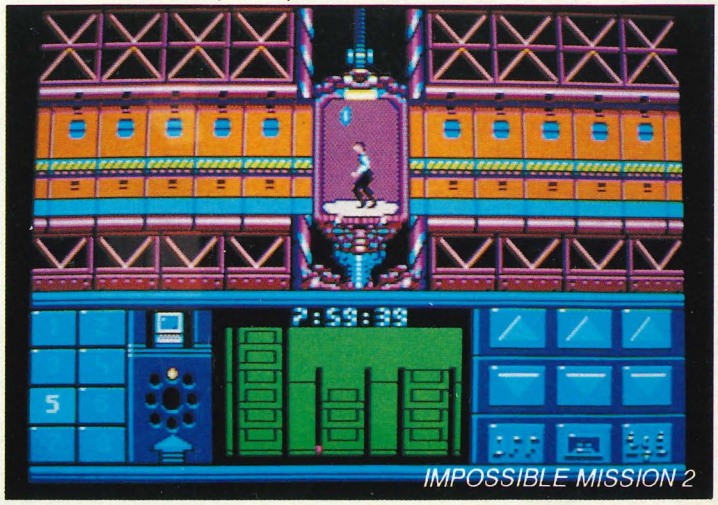
Par contre, **Le Margoulin** est une sorte de Lode Runner en couleur très bien fait, avec surtout des bruitages (synthèse vocale et musique digit) très bien faits.

Micro News : Un petit dernier pour la route ?

Prof ST : **Star Trash 7**, un jeu d'escalade qui bénéficie surtout d'un scrolling vertical absolument fabuleux, du jamais vu, que se soit sur ST ou ailleurs. Il faut absolument que vous y jetiez un coup d'œil.Enfin, der des der, je vous offre **Impossible Mission 2**, qui plaira beaucoup à ceux qui ont aimé le premier et pas du tout à ceux qui l'avait détesté. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est très bien réalisé...

Micro News : Bon, eh bien je compte sur vous pour le prochain numéro, professeur.

Prof ST : Avec plaisir. Et n'oubliez pas : Atari vaincra. ●



IMPOSSIBLE MISSION 2

SUPERBASE PRO

Mettez du relationnel dans votre micro !

Superbase Pro existe sur Atari ST, Amiga et PC. De quoi satisfaire de nombreux utilisateurs friands de données.

SGB QUOI ?!

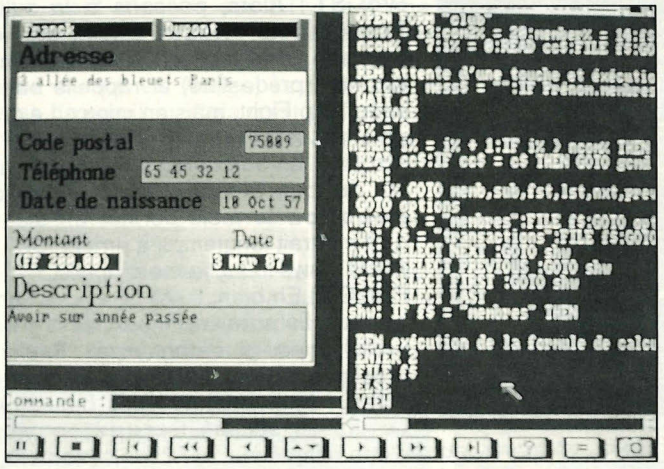
Récemment introduit en micro-informatique, le concept de base de données à permis aux développeurs d'écrirent des SGBDR (Système de Gestion de Base de Données Relationnelle) de plus en plus performants mais restant néanmoins très conviviaux. Essayons d'y voir plus clair dans ce type de programme, avec Superbase Pro comme toile de fond.

BASE DE DONNÉES

Un gestionnaire de base de données est un outil, permettant à l'aide d'un micro-ordinateur (dans le cas présent) d'effectuer diverses opérations (tels que tris, recherches...) sur un ensemble de données représentées par un ou plusieurs fichiers.
Prenons un exemple concret : vous êtes Président d'une association de micro-informatique, et charge vous est donnée de gérer, via un micro-ordinateur, la totalité des 2000 membres de l'association. Une réunion est ordonnée, et tous les adhérents de plus de quinze ans sont conviés à y assister. Imaginez un peu le travail que cela pourrait donner avec un fichier classique (fiches et classeurs de rangement). Avec Superbase, il vous suffit d'indiquer au programme d'effectuer un tri sur la totalité de la base. La commande se résumerait à : Age ≥ 15. Plusieurs conditions sont mixables et on peut très bien imaginer une requête du genre : "Donne moi les adhérents de moins de quinze ans habitant Paris et possédant un Amiga !", en admettant bien entendu que l'on ai pensé à créer un champ (c'est-à-dire un attribut ou si vous préférez une partie de la fiche bien définie) pour âge, situation géographique et machine utilisée.
L'adhésion à votre club étant payante, vous aviez décidé lors de la création de votre masque de saisie, de créer deux champs : A régler et Doit (la maison faisant crédit). A partir de ce moment-là, il vous est possible à l'aide d'une formule de faire calculer par le programme le contenu du champ Doit : Doit = Prix de l'adhésion - A régler. Dans ce cas, on parle de champs calculés.
On peut aussi demander à Superbase d'envoyer directement aux mauvais payeurs une lettre leur demandant instamment de régler leur dette et ceci grâce à l'éditeur de texte et aux fonctions de publi-postage.

ET LE RELATIONNEL ?

Toujours au sein de votre association, vous avez décidé de ne pas faire payer les membres participant activement à la réalisation du bulletin mensuel. Seulement, les noms de ces personnes se trouvent sur un autre fichier. Dans ce cas, il vous suffira de créer un filtre sur



les deux fichiers de façon à ce que votre machine puisse vous sortir les noms des adhérents du club qui participent à l'élaboration dudit bulletin. On peut (pour ainsi dire) parler de relationnel lorsque le gestionnaire de bases de données permet de travailler sur plusieurs fichiers en même temps et d'établir des liens entre ceux-ci.
Jusque là, seul un faible aperçu des possibilités de Superbase vous a été dévoilé.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Superbase, outre ses très nombreuses boîtes de dialogues, comporte un panneau de contrôle contenant des boutons de "type magnétoscope". Ces boutons servent à afficher l'enregistrement suivant, le précédent, d'avancer ou de reculer rapidement dans la base, de faire une pause ou encore d'afficher le premier et le dernier enregistrement. Il y également un bouton de recherche par clé (ne pas confondre avec le filtre qui, lui, peut être multi-critères) et un bouton fichiers externes permettant de visualiser les différents fichiers (sons, images ou textes) se rattachant à la fiche sélectionnée. Si les différents affichages possibles (registre, formulaire et tableau) ne vous convenait pas, il vous est toujours possible de définir vos propres formulaires (masques) pour créer, par exemple, de véritables bons de commandes ou autres factures avec textes et dessins. Et, si malgré toute la puissance de Superbase, vous ne pouviez développer votre application, il vous sera toujours possible de faire appel à DML (Database Management Language), langage de programmation (trop) proche du Basic et comportant quelques 175 instructions.

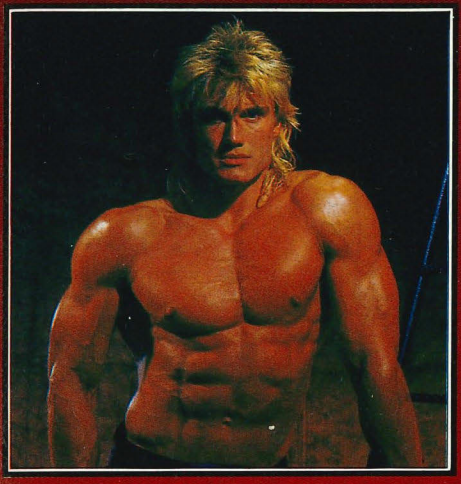
MAIS ENCORE

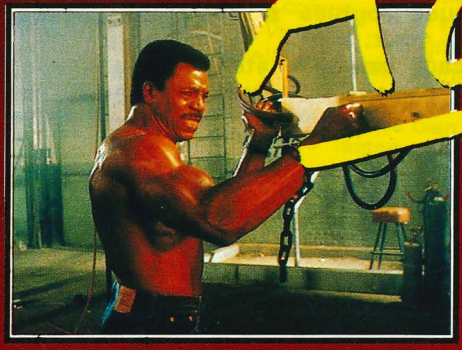
Superbase Professional est capable de gérer un nombre illimité de fichiers par base de données ainsi qu'un nombre illimité d'enregistrements. Seize millions d'enregistrements par fichier sont possibles, quatre opérateurs mathématiques, six opérateurs de comparaison, cinq opérateurs logiques, 999 index par base de données, quatre opérateurs arithmétiques, sans parler de la possibilité de faire parler l'Amiga, de créer son propre driver d'imprimante, de définir les touches de fonction, d'établir des mots de passe sur trois niveaux, de récupérer les fichiers dBase, bref de faire de nombreuses choses sur lesquelles nous ne manquerons pas de revenir plus en détail.
Avec l'avènement des mémoires de masse de capacités importantes tels les CD-ROM (chez Apple et Atari), les gestionnaires de bases de données risquent d'être fortement sollicités dans les années à venir. Si cela vous intéresse, une initiation sur les SGBD pourra être développée et nous vous expliquerons plus en détail le fonctionnement et la structure de tels programmes.

Raynald Cheminelle

STARFIX NUMERO SPECIAL 5 ANS D'

AVENTURE Action





HORS-SÉRIE STARFIX

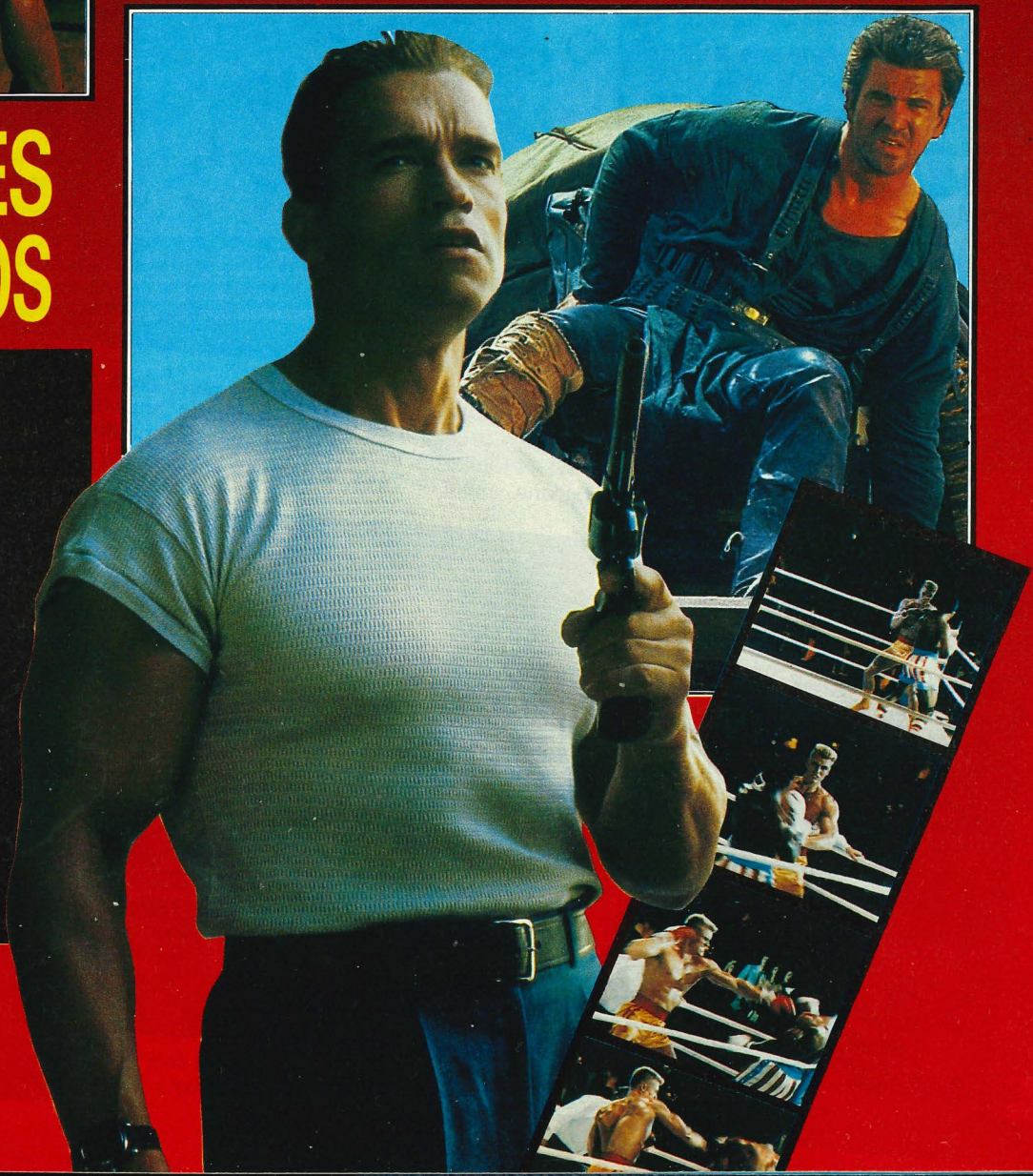
100 PAGES 300 PHOTOS

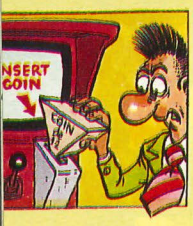
DES HOMMES
Arnold Schwarzenegger
Dolph Lundgren
Jackie Chan
Sylvester Stallone
Carl Weathers

DES FILMS
Maniac Cop
Red Scorpion
Blue Jean Cop
Le Contrat
Rampage

ET DES CASCADES
Amsterdamned
Above the Law
Mr Dynamite

ET AUSSI
Armor of God
Tonnerre de feu
Hollywood Biceps
Mad Max. Etc.



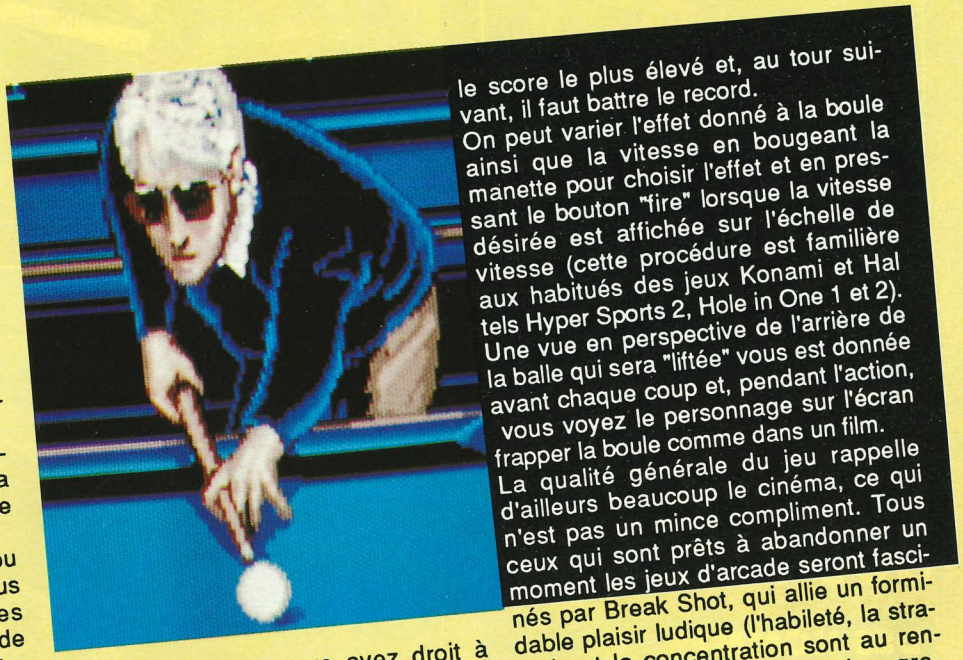


INSERT COIN

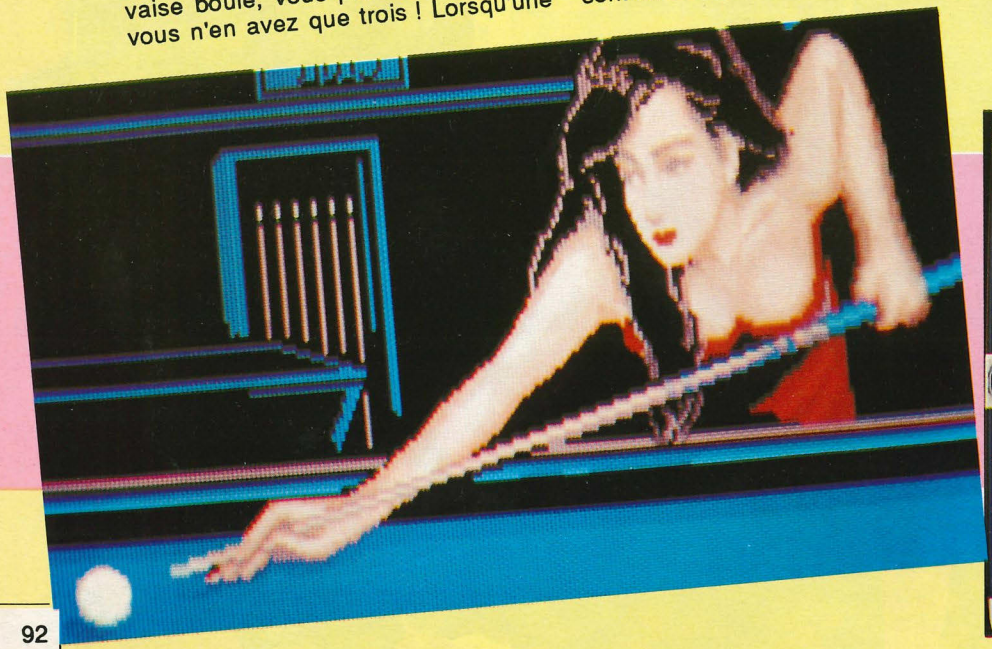
Rappelez-vous, c'est là que tout a commencé... Vous êtes entré un jour dans une salle de jeux dits "d'arcade" et avez regardé avec émerveillement ce nouvel univers. Vous n'avez pas résisté : vous avez sorti une pièce, deux, trois, quatre et avez passé des après-midi entiers, saisi d'une fièvre grisante, l'adrénaline au bord des lèvres, les mains moites crispées sur les fameuses poignées !
C'est seulement plus tard que vous avez acheté un ordinateur, afin de pouvoir jouer tranquillement chez vous à n'importe quelle heure, sans avoir à vous plier à la sempiternelle requête : insert coin !
Afin de vous éviter d'avoir à retourner dans les salles mi-obscures et d'y dépenser ces quelques roubles si âprement gagnés, voici une nouvelle rubrique qui vous ravira les yeux.
Ces jeux d'arcade ont tous été testés en dehors de France. Ils arriveront bientôt chez nous et certains d'entre eux seront même un jour adaptés sur micro. Patience...

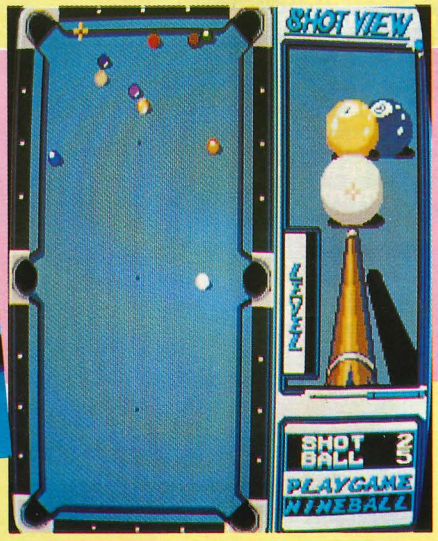
BREAK SHOT
de Konami

L'arnaqueur n°2



Konami nous propose un jeu de billard qui reprend quelques principes de leur "Billiards" sur MSX ; mais ici le contrôle des tirs, les mouvements des boules et surtout les graphismes sont évidemment beaucoup plus sophistiqués !
Il y a trois joueurs différents qui ressemblent aux personnages du film "La couleur de l'argent", la suite du célèbre "L'arnaqueur", avec Paul Newman.
Vous avez le choix entre un jeu à 9 ou 15 boules, mais dans tous les cas vous devrez frapper les boules en les "liftant", c'est-à-dire en leur donnant de l'effet ! Si vous n'arrivez pas à mettre une boule dans un trou en trois coups minimum ou si vous frappez la mauvaise boule, vous perdrez une vie et vous n'en avez que trois ! Lorsqu'une boule est rentrée, vous avez droit à trois coups supplémentaires pour la prochaine. Lorsque toutes les boules sont rentrées, le gagnant est celui qui a le score le plus élevé et, au tour suivant, il faut battre le record.
On peut varier l'effet donné à la boule ainsi que la vitesse en bougeant la manette pour choisir l'effet et en pressant le bouton "fire" lorsque la vitesse désirée est affichée sur l'échelle de vitesse (cette procédure est familière aux habitués des jeux Konami et Hal tels Hyper Sports 2, Hole in One 1 et 2).
Une vue en perspective de l'arrière de la balle qui sera "liftée" vous est donnée avant chaque coup et, pendant l'action, vous voyez le personnage sur l'écran frapper la boule comme dans un film.
La qualité générale du jeu rappelle d'ailleurs beaucoup le cinéma, ce qui n'est pas un mince compliment. Tous ceux qui sont prêts à abandonner un moment les jeux d'arcade seront fascinés par Break Shot, qui allie un formidable plaisir ludique (l'habileté, la stratégie et la concentration sont au rendez-vous) à un réalisme des graphismes de tout premier ordre.
Konami travaille actuellement à la conversion sur MSX2...

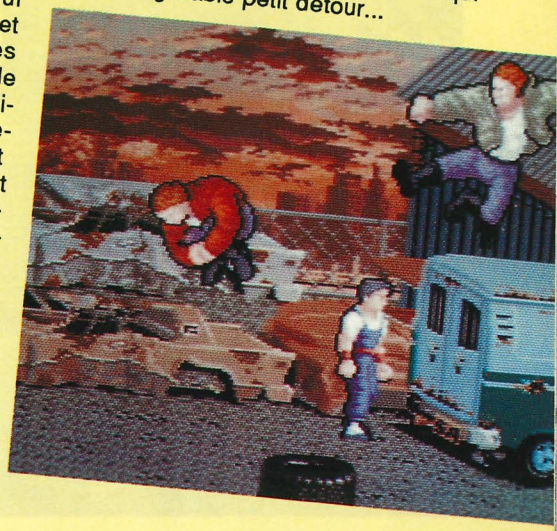


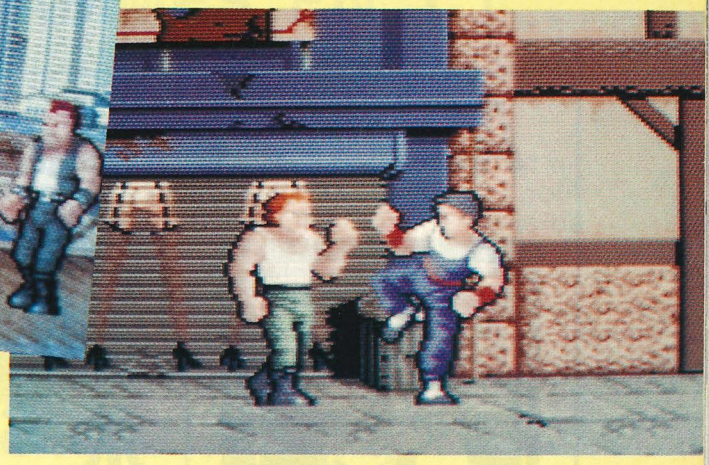


VIGILANTE
de Irem Corp

Madonna on the rocks !

Les fans de Madonna seront ravis : ils vont pouvoir se battre pour leur idole et lui prouver de manière indéfectible leur loyauté et leur passion !
Vous voilà dans la peau d'un vigile qui a décidé de défendre Madonna. La chanteuse semble en effet avoir quelques problèmes avec des voyous de tous acabits : skinheads, étrangleurs qui brandissent des chaînes, punks qui vous feront une grosse tête, motards en virée, etc.
A la fin de chaque niveau, vous serez confronté avec le chef de bande. Au premier niveau, c'est un obèse qui donne des coups dans tous les sens et ensuite vous aurez affaire à des experts en arts martiaux. Les coups de pied et de poing que vous pouvez utiliser sont très similaires aux mouvements du jeu *Kung Fu Master*, produit en 1984 par la même compagnie. C'est là le point faible de Vigilante : les graphismes sont excellents mais manquent d'originalité, le scrolling et les sprites sont de haut niveau et très bien animés mais l'ensemble laisse une réelle impression de déjà-vu. Par contre, les bruitages sont originaux, avec d'amusants rires digitalisés.
Un jeu qui ne révolutionne rien mais qui vaut un agréable petit détour...

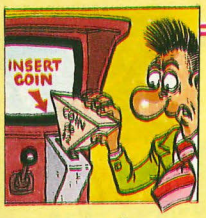




ABYRINTH RUNNER
de Konami

Très intense !

Si vous avez aimé Indiana Jones et le temple maudit (le jeu d'arcade), alors vous allez craquer sur Labyrinth Runner ! Le scénario et les décors sont très différents mais les sensations et l'excitation qui s'empareront de vous sont du même calibre, c'est-à-dire trrrès intenses !
L'histoire est classique : Papaya, votre bien-aimée, est retenue prisonnière dans le château du Diable et vous devez la délivrer. Il vous faudra d'abord traverser une forêt, combattre des soldats dans une course effrénée en camion le long d'une voie ferrée, puis grimper aux murs du château pour vous battre corps et âmes contre les sbires du Malin !
Vous commencez donc votre périple dans une forêt en combattant des créatures aussi étranges que fantastiques. En courant au milieu des arbres et sur des ponts, vous trouverez de nouvelles armes telles que des bombes et des lasers.
L'accumulation de plu-



sieurs armes permet d'avoir un tir plus puissant. A la fin du tableau, vous devrez affronter deux grosses têtes ovales qui crachent des œufs !

Le tableau de la course en camion est un vrai régal ! Vous conduisez le long d'une voie ferrée dans un camion et vous êtes attaqué par des soldats dans d'autres véhicules. De gros rochers explosent sur votre passage et il y a des cul-de-sacs qui s'avèrent mortels !

A la fin de chaque parcours, vous serez confronté au monstre qui garde l'entrée du monde suivant, une séquence habituelle des jeux Konami. A la fin du jeu, vous pourrez enfin combattre le Diable lui-même. Ouh qu'il est vilain !

Labyrinth Runner est un must incontournable qui fera bientôt vibrer le sol des salles d'arcade du monde entier. Espèrons qu'il sera adapté un jour sur ordinateur !

Dennis Hemming
Mark Smith

Abonnez-vous aux dernières nouveautés

LE 1er MAGAZINE DIGITAL MENSUEL enfin disponible sur Atari St et Amiga

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA — Jeux — Potins — Trucs astuces — Initiation — Petites annonces — Graphismes — Musiques.

CONCOURS PERMANENTS

Rémunération et nombreux lots Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

INFOMEDIA

ST show

chaque mois une sélection des meilleurs du domaine public

AMIGA show

chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public pour votre AMIGA

PRIX 99 F

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Les meilleurs logiciels du «Domaine public» pour votre micro préférée.

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 nº	6 nº	9 nº
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	~~350 F~~ 328 F
TOTAL			

Super «PROMO» sur abonnement de 9 numéros, Offre à durée limitée

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter. MN11

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

Type de machine . . . . . .

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA — B.P. 12
66270 LE SOLER — Tél.: 68.34.23.03

MINUPRINT - Perpignan - Tél.: 68.50.51.85

MBC
PRÉSENTE

TRANSFORMATEUR 3000
+ TRANSFORMATEUR 4000 (GRATUIT)*

C'est le copieur des copieurs, remis à jour tous les mois pour une somme ridicule !
Il transfère 99 % des logiciels K7 du commerce.

8 PROGRAMMES EN 1 !

PARDON, 12 PROGRAMMES EN 1 !

TRANSFORMATEUR 3000 transfère à 90 % les nouvelles protections, et **TRANSFORMATEUR 4000** vous permet de reconnaître la protection à transférer et ainsi mieux vous guider dans votre choix du programme de transfert.

TRANSFORMATEUR 4000 possède aussi un formateur comprenant tous les formats (bientôt un formateur 256 KO par face), du jamais vu sur Amstrad car avec **T 3000 + T 4000** vous n'aurez pour ainsi dire plus rien à faire et c'est l'atout de **T 3000 ;** avec lui fini les multiples changements de disquettes pendant les copies : une seule passe suffit !

JADE

Le seul utilitaire qui permet de créer des jeux d'aventure sur disquettes.
JADE n'a de limite que votre imagination !

Avec **JADE** vous pouvez créer en binaire sans connaître le langage de programmation :

- Vous pouvez faire un jeu (Texte + Graphique) sur une, deux, trois ou même dix disquettes si vous êtes imaginatif.
- L'utilitaire graphique de **JADE** accepte toutes les images 17 KO faites par d'autres utilitaires où par vous-même, (vous pouvez donc travailler avec : The OCP Art Studio, Super paint, Pictor, Stard graph, etc...).
- Avec **JADE** devenez "quelqu'un" dans le monde des Jeux Micro...
- Ce qui n'était réservé qu'aux programmeurs de génie, vous est maintenant offert grâce à **JADE.**

- TRANSFORMATEUR 3000 + TRANSFORMATEUR 4000 (Cadeau Gratuit)* ..... 390 F
- Remise à jour T 3000 + T 4000 ..... 100 F
- JADE ..... 390 F

Envoyez vos commandes à :

M B C INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT
Rue de Louvroil - **59330 HAUTMONT**
Tél. : **27.68.00.00**

* : Valable jusqu'au 30 Juin 1988

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Signature :

MN11

LES TRUCS DU TAMI

DOCTEUR CHIC POUR 100 JEUX CHOCS

Micro News : Bonjour, docteur. Malgré toutes les nouveautés du mois dernier, je suis encore en manque. Que puis-je faire ?

Docteur Amiga : Bon, nous allons commencer un traitement de choc. Mais attention, ne m'interrompez pas, j'ai

beaucoup de choses à vous dire.

Micro News : Bien docteur.

Docteur Amiga : Silence ! Allez, on y va. Le plus attendu de tous les softs, c'est incontestablement **Arghhh**, d'Arcadia. C'est un jeu dans le style Rampage, où il faut détruire des villages, des huttes. On se croirait au Club Med, quand un dragon surgit pour tout casser... C'est superbe, magnifique, et j'y joue des heures durant. Sinon, on peut se rabattre sur **Bubble Bobble**, de Firebird. Et Firebird est en train de travailler sur un autre arcade-aventure, **Verminator**, qui a l'air très mignon d'après la démo.

Micro News : C'est vrai docteur, vous m'en aviez déjà parlé le mois dernier.

Docteur Amiga : Oui, mais maintenant j'ai fini le jeu avec un collègue. Et je peux vous dire que le niveau 100 est super difficile.

Je vous avais aussi parlé d'**Interceptor**, vraiment génial : on peut voler sous les ponts, les bruitages sont fabuleux. Bref, c'est le meilleur simulateur de vol du mondé. D'ailleurs, d'autres vont arriver : d'abord, le jeu que tout le monde attend, **Gunship**, de Microprose, fabuleuse simulation d'hélicoptère. Le même éditeur sortira aussi **Airborne Ranger** et **Project Stealth Fighter**. Rien que du bon. Et, petit miracle, l'extraordinaire **Pirates** est en cours d'adaptation. Au fait, moi aussi, je suis allé faire un tour au Sicob. J'y ai vu une superbe version de **BOBO** (Infogrames) et surtout de **Crash Garrett** et **Bubble Ghost** (Ere Informatique). A l'heure où vous lirez ces lignes, ils devraient être en magasin.

Micro News : J'en veux encore !

Docteur Amiga : Alors, si vous aimez le foot, jettez un œil sur le **Soccer Supremo**. Pas mal, dans le genre Football Manager. Enfin, faut aimer le foot. Ou alors, essayez **Blastaball**, de Mastertronic, une sorte de football galactique. Bof. En fait, c'est assez quelconque. Mais attention : **Hot Ball**, un foot fabuleux de Satory arrive dans quelques jours, ainsi d'ailleurs que **The Reporter**, toujours chez

DOCTEUR GA!

SOCCER SUPREMO

GRID STAR 2

FORMULA ONE

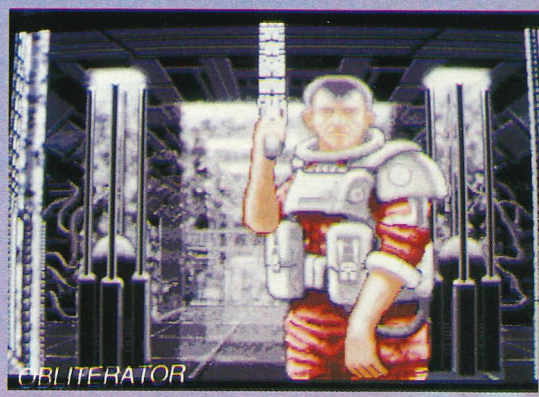
Satory. Bientôt, on aura aussi **Quaterback**, de Melbourne, un football américain, et **Hyper Ball**, de Mastertronic, que je ne connais pas encore.Si vous préférez la voiture, attachez vos ceintures, j'ai joué avec un tas de nouveautés. **Formula One Grand Prix** d'abord, qui est pas mal, sans plus. Surtout, je joue avec **Grid Star 2**, la suite du numéro 1, mais la route s'est élargie et on peut doubler les voitures. C'est le must des jeux de voitures, en attendant...

Micro News : en attendant quoi ?

Docteur Amiga : **Out Run**, bien sûr. US Gold n'a pas pris de décision ferme, mais mon petit doigt me dit que l'adaptation ne saurait tardée. Et Accolade va sortir **Scenary Test Drive**, de nouvelles routes pour ce best-seller. Dernière chose, j'ai entrevu une préversion de **Super hang-on**, d'Activision, superbe. Martech travaille sur Migel Mansell Grand Prix, qui va certainement être fabuleux. Epyx prépare un **4x4 of Road Racing**, un des rares softs que je n'ai pas encore vu parmi ceux dont je vous parle. Toujours dans le sport, Epyx sort **California Games** en août et l'adaptation officielle des J.O. de Calgliari, **The Games : Winter Editions**. L'adaptation exclusive des J.O d'été de Séoul suivra aussi, et ça s'annonce vraiment grandiose. Un dernier Epyx est prévu (mais c'est pas du sport) : **Dive Bomber**. Bon, parmi les très gros trucs que tout le monde attendait, voici **Obliterator**, de Psygnosis, qui rappelle beaucoup Barbarian, en un peu plus sophistiqué. Seul problème... Tenez, comptez jusqu'à cinq :

Micro News : 1...2...3...4...5

Docteur Amiga : Voilà, c'est pile le temps qu'il faut pour passer d'un écran à l'autre. Sinon, ça peut quand même séduire pas mal de gens. Le jeu en lui-même n'est pas très dur. Si vous avez des problèmes, je vous donnerai un remède adapté le mois prochain. Psygnosis adapte aussi **Aquaventura**, j'ai

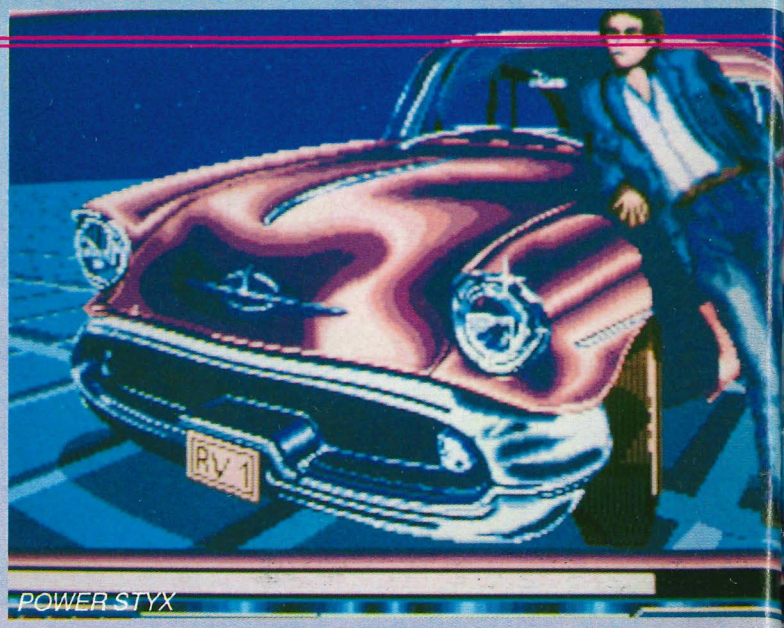

OBLITERATOR

STAR RAY

une pré-version, c'est un génial mélange d'aventure et de stratégie... Autres jeux très attendus, **Barbarian 2**, de Palace software, est prévu sur Amiga. Espèrons qu'il sera plus réussi que le premier, deux fois plus lent sur Amiga que sur ST : un comble ! Dans un genre voisin, Martech prévoit **Vixen**, au titre évocateur et bien prometteur... Du côté Ubi Soft, un très bon dessinateur pour un jeu fantastique, **Iron Lord**, en cours de développement. Egalement chez Ubi Soft, viendra **Le Maitre des Ames**, un jeu de rôle bien fait. Chez Rainbird, je vous recommande **Carrier Command**, fantastique jeu de stratégie. Le meilleur jeu de l'année, ce sera peut-être **Road Blaster**, d'US Gold, extraordinaire jeu d'arcade qui sera là vers octobre.

Micro News : Excusez-moi, docteur, mais j'aimerais bien des jeux d'arcade.

Docteur Amiga : Le client est roi. Prenez donc **Star Ray**, un jeu de tir extrordinaire avec un nombre de scrollings simultanés hallucinants. Jeu dans le style Defender, qui se passe dans les étoiles, une forêt, etc. Je vous le conseille vraiment. Ou alors, **Side Winder**, une superbe jeu dans le style Xenon, vraiment très rapide et très réussi. Dans un autre style, j'ai aussi **Capone**, un Prohibition puissance 10, nettement mieux fait et avec des décors superbes. Et le nec plus ultra, c'est **Gunshot**. Ambiance Western, graphismes magnifiques, animation géniale... Celui-là, c'est vraiment un des jeux du mois. Si vous êtes en manque, voici ce qui va arriver dans les semaines qui viennent : chez GO, plusieurs adaptations de jeux d'arcade, parmi lesquels **Bionic Commando**, **1943**, **Tiger Road**, **Black Tiger**, **Street Fighter**. Rien que du bon. Activision adapte **R.Type**, déjà présent sur la géniale console NEC (cf test). Guettez aussi **Afterburner**, Activision, **Operation Wolf**, d'Ocean (en octobre, ce sera l'un des jeux de l'année), **Platoon**, toujours d'Ocean, **Army Move** et **Green Beret** (Imagine) et surtout **Dubble Dragon**, de Melbourne, dont la pré-version est fabuleuse, pas d'autres mots possible. Pour en terminer avec l'arcade, j'aurais bientôt **Starglider 2**, de Rainbird, encore mieux que le premier, puisqu'il est en faces pleines ! Un des autres jeux du mois, dans un style différent, c'est **Power Styx**. C'est complètement impossible à expliquer, je vous dirais juste que c'est super, très beau, et que quand on commence, on ne peut plus s'arrêter. N'est-ce pas ?



POWER STYX

Micro News : Non, laissez la disquette dans le drive. Non, je veux continuer. Noooooooon...

Docteur Amiga : Et en plus, c'est un budget, il vaut moins de 100 F. Bon, tenez, je vous donne **Final Mission**. C'est un genre de Lode Runner, mais en dix fois mieux. Ça rappelle aussi Margoulin, sur ST. Bref, c'est un jeu à la mode. Tenez, j'ai aussi **Frost Byte**, déjà sorti sur ST, qui rappelle un peu Wizball, sauf que là, c'est un ressort qui rebondit. Rigolo. Deux nouveaux casse-briques sont arrivés : **Jinks**, de GO, le premier casse-briques horizontal, et **Ball Breaker**, de CRL, qui est lui en relief.

GUNSHOT

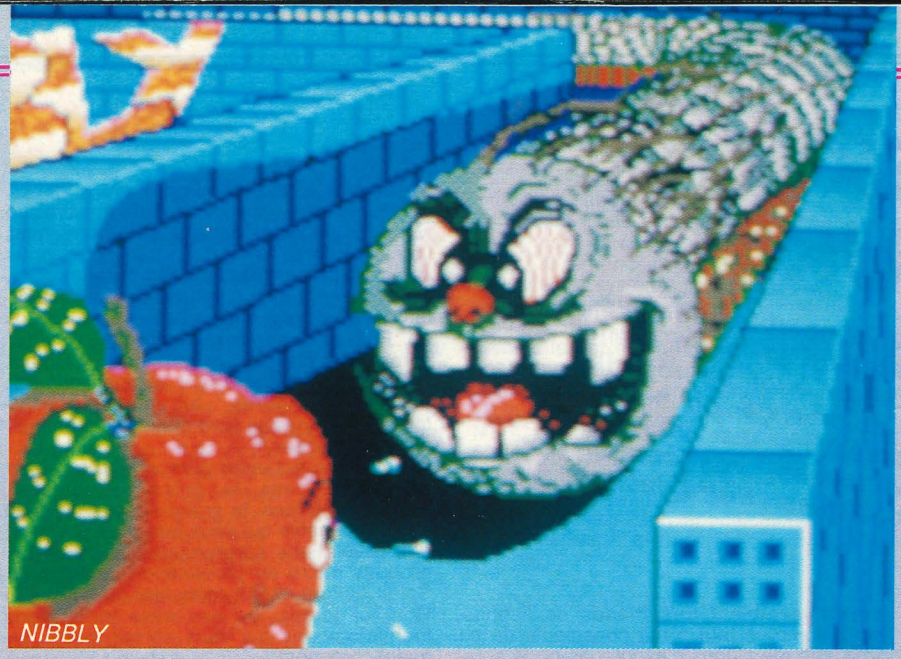
CAPONE

Micro News : j'aimerais bien un petit jeu d'aventures, pour me détendre.

Docteur Amiga : Alors, prenez **Time and Magic**, qui est très bon, dans le genre Gnome Ranger ou Knight Orc. Enfin, il faut aimer l'aventure et surtout causer english perfectly. Je vous signale que **Le Manoir de Mortevielle**, jeu policier génial avec synthèse vocal (Lankhor) est en cours d'adaptation, ainsi que la suite, **Maupiti Island**. Super. Ce n'est pas vraiment un jeu d'aventure, c'est même cent fois mieux que ça, mais je vous signale que la version finale de **The Three Stooges**, dont je vous parlais le mois dernier, est maintenant dans toutes les bonnes boucheries. C'est un Cinemaware, donc génial, et les bruitages sont fa-bu-leux ! Le prochain s'appelle **Rocket Ranger**, et la pré-version que j'ai est stupéfiante ! Ça se passe pendant la guerre de 40 et c'est passionnant. Le jeu de l'année, sans aucun doute. Fanas des jeux de rôle, la suite de **Bard's Tale** est en route vers vos machines adorées, comme d'ailleurs une adaptation du célèbre **Ancient Mariner**, de System 3.

Micro News : Pressons, docteur, il ne

JINKS



NIBBLY

POOL

reste plus beaucoup de place.

Docteur Amiga : OK, j'accélère. **BMX Simulator** est très bon sur Amiga (et nul sur ST). Un excellent billard arrive, très spectaculaire, **POOL**. J'y joue des heures durant. Si vous êtes un fan, voici **Cards 12**, un bridge. Moi je sais pas jouer, donc je ne juge pas, mais il a l'air bien fait (pour lui...). Le jeu pourri du mois, c'est **Cube Master**, une horreur innommable, dont j'hésite à dénoncer l'éditeur tellement c'est grave. Enfin disons-le quand même, c'est ASDG. J'ai eu un excellent wargame, dont le style Balance of Power, c'est **Power Struggle**, très bien fait, qui plaira à tous les amoureux de stratégie. Enfin, les petits français de Infomédia nous sortent **Nibbly**, une très bonne adaptation du jeu de café. Autre nullité du mois, **Tol Tek**. Lui, je n'ose même pas vous dire de quoi il s'agit ni citer l'éditeur tellement ça craint. Mieux vaut passer à **Return to Atlantis**, un jeu d'aventure-arcade de Electronics Arts qui est vraiment superbe, avec plongée sous-marine et effets 3D très réussis. Superbe. Domark adapte enfin les jeux de la série Star Wars, **Return of the Jedi** et **Empire Strike Back** : depuis le temps que les attendais, ceux-là...

Micro News : il va falloir conclure...

Docteur Amiga : Vous êtes fou ! Là, je viens juste de vous dire toutes les nouveautés que j'avais. Mais maintenant, je vais vous dire tout ce que les éditeurs ont annoncé de certain. Et je peux vous dire qu'il y en a un paquet.

Micro News : cela voudrait-il dire que tous les éditeurs se mettent à développer sur Amiga ?

Docteur Amiga : Un peu mon neveu. Si je vous disais tout ce qui va sortir... Allez, je suis sympa, je vous le dis. Accolade, célèbre éditeur US, prévoit un paquet de nouveautés : **Appolo 18**, au nom évocateur, **The Train**, bon jeu de guerre, **Skrull**, inconnu au bataillon, et **4th Inches** (foot US). Aracana nous proposera bientôt **Craters Wars**, la guerre, **Androïd** et **Mars Coups**, tous deux inconnus pour le moment. Ocean prépare une adaptation du superbe **Where time Stood Still**, je l'ai vu, c'est superbe, et **Blood Valley**, bon jeu d'arcade-aventure dont la pré-version est sympa.

Melbourne fait très fort pour le moment et continuera avec **Dreadnought** et **War in Middle east**, dans quelques semaines. Mastertronics prépare **Revenge 2**, lui aussi, c'est un des rares que je n'ai pas encore vu. Guettez bien **EFT**, de Rainbird, j'ai entrevu le programme il y a quelque temps et ça s'annonçait parfait. Rainbird prépare en grand secret **Disk Special**, je ne connais pas le jeu, mais rien que le titre était déjà un secret bien gardé. Par contre, **Pac Land** de Quick Silva était très moyen sur C64, je ne vois pas ce que ça peut donner sur Amiga. Rainbow Arts a signé chez GO et nous propose le **Tour du Monde en 80 jours**, nul, et bientôt **Street Gang**, **Volley Ball simulation 2**, très bien fait et **Oxxonian**. Une bonne dizaine d'autres softs sortiront d'ici décembre.

Micro News : Stop ! Arrêtez, docteur, je frise l'overdose...

Docteur Amiga : Tant mieux ! Sierra on Line travaille sur **King Quest 4**, ce qui réjouira tous les fans, et ils sont légion. **Joust**, le génial jeu d'arcade (et sur ST) sort bientôt : alléluia. Softwar travaille sur **Storm Tropper** et The Edge prépare **Darius**...

Micro News : Merci docteur, je craque, rendez-vous au mois prochain.

Docteur Amiga : Ne partez pas, il en reste, **Draconia**, **Fire and Forget**, **Track On** (Reline), et même **The Last Ninja**, de System 3, et **Alien Syndrome** de The Edge... Bon, d'accord, je me calme. Mais retenez Micro News le mois prochain : je vous annonce des scoops étonnants... Amiga vaincra ! ●

RETURN TO ATLANTIS

COURRIER DES LECTEURS

You know what ? I'm happy... Vu le nombre grandissant de sacs de courrier qui débarquent le matin à Micro News, il y a en effet plutôt de quoi se réjouir. Continuez les gars, c'est parfait comme ça, on ne demande qu'à répondre à vos questions les plus tordues, vos insultes les plus vicieuses, vos compliments de plus en plus dithyrambiques. Notre facteur va avoir du boulot...

MEFIEZ-VOUS DES IMPORTS

J'ai de sincères félicitations à faire à votre journal... Il est amusant et bien écrit... Vous êtes les premiers à tester les nouveautés et vous n'hésitez jamais à dire la vérité sur un soft : bravo, vos louanges n'en ont que plus de valeur. Mais vous avez critiqué Rockford, de Melbourne, après sa sortie. Vous en avez dit du mal, mais trop tard, je l'avais déjà acheté... (E.Rigaud, Lille)

Le problème est en effet important. Comme vous le faites remarquer, nous testons les softs le plus vite possible et nous avons généralement pas mal d'avance sur les autres. Mais de temps en temps, certains éditeurs "oublient" de nous donner les logiciels avant de les mettre dans le commerce. Cela peut être lié à certains impératifs techniques de l'éditeur (c'était le cas pour Rockford), mais c'est parfois une attitude volontaire de quelques sociétés qui, craignant une mauvaise critique, préfèrent mettre d'abord les jeux en boutique pour faire un minimum de ventes. Evidemment, plus le soft est nul, plus c'est fréquent... Nous ne pouvons pas y faire grand chose, si ce n'est de vous conseiller d'attendre le test du jeu dans Micro News avant de délier votre bourse. Heureusement, ces méthodes critiquables ne sont pas encore trop répandues. Méfiez-vous aussi des imports directs que pratiquent certains revendeurs. Ils le font certes pour vous faire plaisir, mais vous vous exposez à des déagréments : jeux beaucoup plus chers, en anglais, et qui parfois ne peuvent tourner sur une bécane française : c'était le cas de la version US de *The Tree Stooges* sur Amiga, vendue à prix d'or dans certaines boutiques. Là, ce n'est plus le test qu'il faut attendre, mais la diffusion d'une version française.

LISTINGS ET BRIMADES DU MSX

De nombreux lecteurs nous ont écrit pour nous demander des listings sur MSX et vous êtes également nombreux à vous plaindre de la diminution des tests, articles et news sur le MSX en général (Thierry Fiey, Nicolas Krohn, Alain Sterckeman, M. Jouergli, Omar Machrouh, Stéphane Mauris, R. Vancasteren).

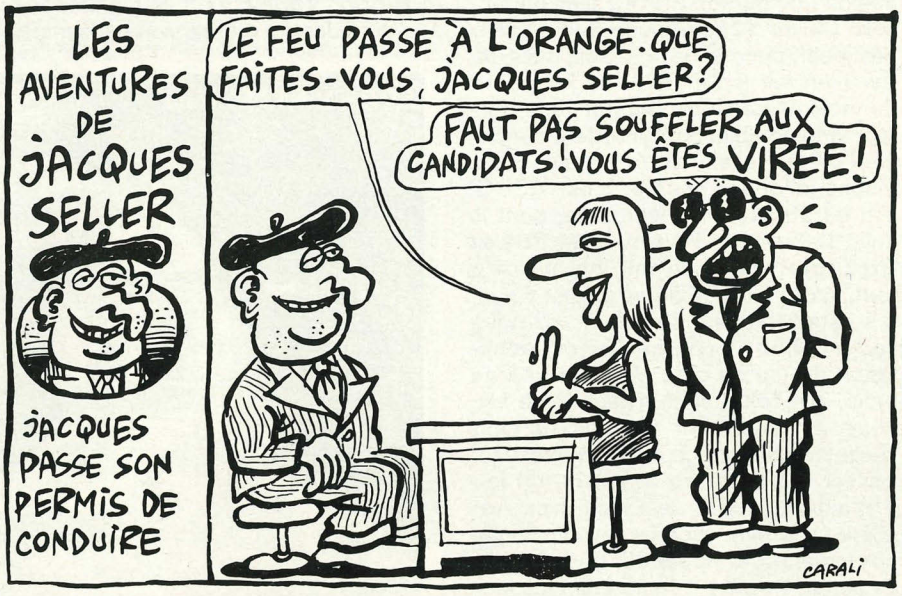
Pour les listings, les magazines micro multi-machines sont tous confrontés à ce problème : les listings prenant beaucoup de place, comment faire pour satisfaire tous les utilisateurs des différents ordinateurs ? Il est vrai que ce point semble crucial pour les utilisateurs MSX qui sont délaissés par la presse micro en général mais qui, paradoxalement, semblent très friands de listings. Nous sommes tout à fait conscients de ce problème mais nous n'avons pas pu le solutionner jusqu'à présent car, croyez-le, nous avons eu énormément de travail durant ces derniers mois.
Voici notre solution : nous vous proposerons à la rentrée des numéros hors-série consacrés uniquement aux listings d'un seul ordinateur et nous commencerons avec le MSX ! (les autres machines suivront...)
Au sujet de l'actualité du MSX en général, nous ne pouvons pas inventer ce qui n'existe pas. A part de rares exceptions (comme récemment Crazy Cars et Crafton & Xunk), les éditeurs français s'en sont tous désintéressé, ce qui enlève une grosse part du dynamisme des news MSX. Il reste le Japon, les Pays-Bas, l'Espagne. Au Japon surtout, le MSX est encore très fort et les nouveautés continuent d'affluer avec une qualité croissante grâce, notamment, aux cartouches mégarom et aux puces intégrées (S.C.C.) qui décuplent les capacités graphiques et sonores des MSX. Encore faut-il pouvoir disposer de ces jeux en France, ce qui n'est pas toujours évident, la plupart des gros importateurs suivant les éditeurs dans leur désaffection du standard. De plus, il y a actuellement une pénurie mondiale des circuits mémoire qui sont la base des cartouches : les prix grimpent, même au Japon où le prix public des nouvelles cartouches est de 300 F. Lorsqu'on ajoute les frais d'importation, on arrive en France à des prix élevés, propres à décourager plus d'un éventuel importateur.

Il est vrai également que nous avons un peu négligé le MSX dans les derniers numéros de Micro News. Nous nous en excusons, mais vous pouvez constater que nous nous sommes déjà rattrapés dans ce numéro-ci, où sont testées de nombreuses nouveautés qui devraient être prochainement disponibles en France. Les prix, malheureusement, seront plus élevés que ceux habituellement pratiqués mais il y a une compensation et pas des moindres : les nouvelles cartouches japonaises sont grandioses, et nous n'exagérons pas !
De plus, un nouveau personnage fera son apparition dans le prochain numéro : **Samouraï Micro**, le grand spécialiste de la micro japonaise qui nous fera, chaque mois, des révélations surprenantes sur tous les produits micro en provenance du Pays du Soleil Levant : MSX, consoles de jeux, CD Rom et toutes les nouvelles innovations technologiques qui vous seront livrées en avant- première !

ATARI OU...

Je désire faire l'achat d'un MSX2 mais, avec le ST dans le coin, j'hésite... Quelles différences les démarquent tous les deux ? De plus, j'ai peur d'acheter un MSX2 et de n'avoir que 2 ou 3 jeux... Par ailleurs, j'aimerais savoir si les "plombeurs" de logiciels sont possiblement "contactables" à la sortie d'un jeu. Si oui, où les joindre ? (Sébastien)

Vaste problème que voilà. Si je réponds "ST", tous les fans du MSX vont me guetter à la sortie, et réciproquement. Abordons un terrain moins glissant, celui des différences. Le ST est un 16 bits, 68000, le MSX2 un 8 bits, Z80. Le ST est, à peu près, quatre ou cinq fois plus puissant que le MSX2 dans tous les domaines, excepté le graphisme. La résolution d'origine d'un MSX2 est légèrement supérieure. Mais aujourd'hui, avec des softs comme Spectrum (cf le dossier Atari), le ST est repassé devant. Et il se pose évidemment le problème des logiciels. Bien sûr, il en existe plus de 2 ou 3 sur MSX2. Mais il y en a moins que sur le ST... Bref, le MSX2 reste une très bonne machine pour ceux qui la possède, mais l'Atari ST est plus actuel.
Et pour contacter des plombeurs, vous pouvez toujours passer par notre intermédiaire.



PITIE MR. NINTENDO !

En attendant la sortie de la console Nintendo 16 bits, pourriez-vous me donner les caractéristiques techniques de la console Nintendo actuelle ? Les jeux proposés actuellement datent d'au moins dix ans. Vivement les nouveautés pour cette console qui cache bien son jeu, et ses jeux aussi pour l'instant... Messieurs de Nintendo, surtout M. Lowry, ayez pitié de nous, pauvres consommateurs en mal de cartouches. Où sont Nemesis, Gauntlet, Zelda, Dragon Quest, etc. J'en bave d'avance. Micro News, faites quelque chose ! Je brûlerais des cierges en votre nom, mais parlez-moi de Nintendo. Longue vie à votre journal.
(Jean-Pierre Chatain, Grenoble)

Cher lecteur assoiffé de Nintendo, vous pouvez arrêter de baver (surtout si c'est sur votre journal préféré...). Il est temps pour vous de faire ample provision des cierges que vous pourrez faire brûler à la gloire de Micro News. C'est en effet le seul journal restant en communication télépathique permanente avec ses lecteurs puisque, avant même de recevoir votre charmante lettre, nous avions posé vos questions aux responsables de Nintendo en France. Toutes vos craintes vont se dissiper en lisant les "news" sur Nintendo, en début de ce numéro : les super cartouches arrivent et certaines seront déjà disponibles lorsque vous lirez ces lignes, notamment *La légende de Zelda* !

Quant aux caractéristiques techniques de la console, c'est encore un secret jalousement gardé mais nous allons montrer votre lettre aux responsables Nintendo et... nous affons les moyens de les faire parler, donnerwetter ! (Rappelez-vous la couverture du numéro 9 qui était une fidèle illustration d'un interrogatoire typique des enquêtes Micro News...)
Merci pour votre lettre et bravo pour votre fougue et votre passion ! A bientôt.

NEC IN USA

Etant un fidèle lecteur de votre journal, j'ai découvert dans le dernier numéro les capacités de la nouvelle console NEC 16 bits. Partant aux Etats-Unis cet été, je voudrais savoir s'il est possible d'adapter une NEC américaine au réseau français ?
(Aurélien Legrand, Amiens)

Il faudrait d'abord que la console NEC soit en vente aux Etats-Unis cet été, ce qui n'est pas encore certain. Attention aussi au standard T.V. américain, le NTSC, qui n'a rien à voir avec le système secam français : il y a incompatiblité totale entre les deux systèmes ! La fréquence de pulsion du courant électrique est également différente : 50 Hz en France, 60 Hz aux USA. Vous devrez donc posséder impérativement un moniteur ou une télévision multi-standard (pal, secam, NTSC) et la console doit être polyvalente 50/60 Hz. Faites bien attention donc, avant de faire des frais que vous pourriez regretter par la suite. Par exemple, les cartouches Nintendo américaines et japonaises ne fonctionnent pas sur les consoles Nintendo françaises.

AMIGA VAINCRA !

Votre canard est extra, je dirais même dément. Ça a pourtant été difficile d'en trouver un (de canard) parlant d'Amiga (ce superbe micro aux qualités étonnantes)...
(Charles Adarnopoulos, Chatou).

Ok, j'ai tiré cette lettre au hasard, pas parce que j'aime bien les compliments (quoique...), mais simplement parce que nous recevons de plus en plus de lettres de félicitations provenant de fans d'Amiga. C'est vrai que l'Amiga a trop souvent été négligé par la presse mais, en grande partie grâce à nous et aux éditeurs qui se mettent à développer à tour de bras, cette situation est en train de changer. Et vous avez vu ? Ce mois-ci, il y a plus de 100 nouveautés exclusives Amiga dans Micro News !

MANETTES MSX

Un grand bravo à votre revue que je trouve géniale. Longue vie à ce magazine. Peut-on trouver Coaster Race (Sony) en France ? A-t'on des chances de voir Goonies 2 en France ? Pourriez-vous m'indiquer des manettes de jeux spéciales pour MSX ayant deux fonctions (bouton A et bouton B) ?
(Patrick Gorge, Marçon)

Coaster Race n'est plus disponible en France, nous vous recommandons F1 Spirit qui est la meilleure course automobile sur MSX. Pour le moment et à notre connaissance, Goonies 2 n'est disponible qu'au Japon. Quant aux manettes spécifiquement MSX, c'est-à-dire possédant deux boutons de tir distincts avec chacun sa propre fonction, elles sont très utiles pour certains jeux tels Nemesis, Salamander, L'Oiseau de Feu, Vampire Killer, etc. Voici les principales : Canon VJ-200, Philips NMS 1115, Quickshot 5

ALLIANCE AMSTRAD-ATARI

Bravo tout d'abord pour votre revue... J'aurais une question à vous poser : étant possesseur d'un CPC 464 et d'une imprimante Amstrad DMP 2000 ainsi que d'un Atari 520 STF, je voudrais savoir s'il serait possible de relier la DMP 2000 à l'Atari ? Quels sont les modifications à effectuer et le coût de l'opération ? (Thierry Ineich, Tonneins)

A priori c'est faisable, mais il y a quand même de sérieuses limites. Amstrad a de très mauvaises habitudes, entre autres celle de ne jamais respecter entièrement les standards en vigueur. C'est le cas par exemple des prises joystick des CPC, qui sont bien à la norme Atari pour le format physique mais dont le cablage empêche, par exemple, le fonctionnement des auto-fire. Pour l'imprimante, c'est pareil, le cable d'origine fourni avec les CPC étant avec des connecteurs plats, au lieu des traditionnels broches que l'on trouve sur tous les autres ordinateurs. Néanmoins, si les connecteurs sont différents, les signaux transmis sont identiques. La seule modification à réaliser consiste donc à acheter une prise male dites "DB25" et à la souder en lieu et place du connecteur que vous aviez l'habitude de connecter au CPC. Attention, l'opération n'est pas spécialement difficile mais demande beaucoup de soin et de doigté, en raison de l'extrême finesse du diamètre des fils. En cas de doute, renseignez-vous auprès d'un revendeur, peut-être possède-t-il le cable magique, mais rien n'est moins sûr. Dernière chose, les nouvelles DMP 2160 intègrent un connecteur standard et peuvent donc être reliées à n'importe quelle bécane via un cable série classique. Enfin, pour terminer, je vous signale que si vous en avez les moyens, mieux vaudrait acheter une nouvelle imprimante, car la DMP 2000, lente et de qualité moyenne, fera "cheap" à côté du 520 ST. Vite fait, je vous signale deux excellentes imprimantes pour ST : la Star LC10 et la Citizen 120D, vraiment très bonnes et vendues autour de 2500 F.

PRATIQUE DU MSX2
PAR ERIC VON ASCHEBERG

LE LIVRE QUE VOUS ATTENDIEZ

256 PAGES
185 FRANCS
PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 185 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

MSX Video Center

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

PROMOTION

Philips New Media Systems

PUBLISET Spécial PAO

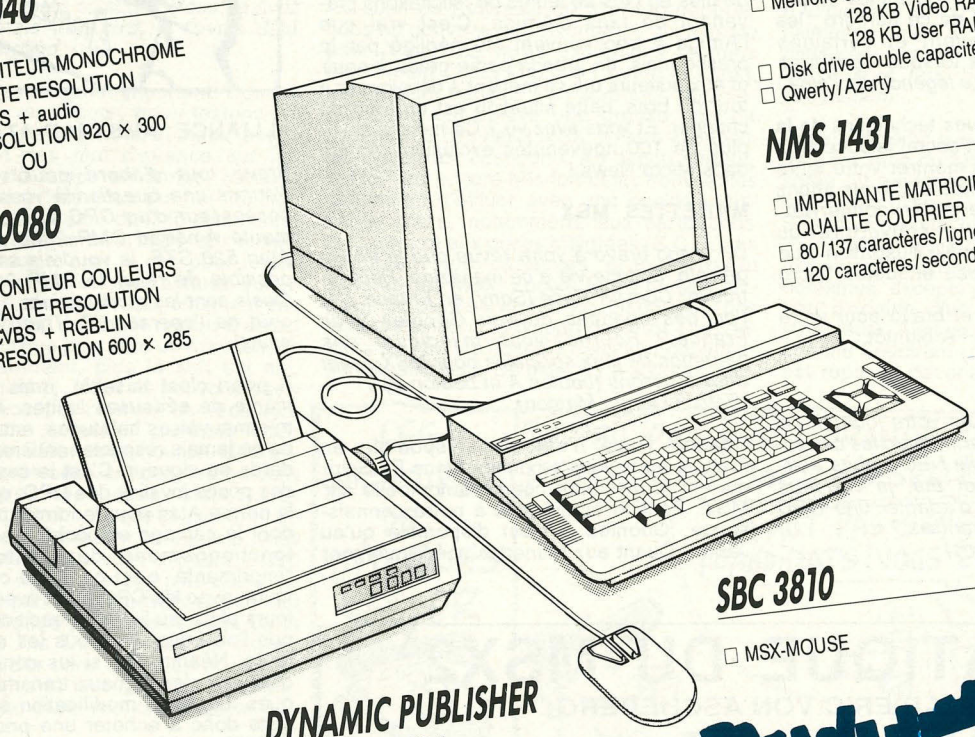
VS 0040

- ☐ MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + audio
- ☐ RESOLUTION 920 × 300

OU

VS 0080

- ☐ MONITEUR COULEURS HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + RGB-LIN
- ☐ RESOLUTION 600 × 285



NMS 8245

- ☐ ORDINATEUR MSX-2
- ☐ Mémoire 64 KB ROM
  128 KB Video RAM
  128 KB User RAM
- ☐ Disk drive double capacité 720 KB
- ☐ Qwerty/Azerty

NMS 1431

- ☐ IMPRINANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER
- ☐ 80/137 caractères/ligne
- ☐ 120 caractères/seconde

SBC 3810

- ☐ MSX-MOUSE

DYNAMIC PUBLISHER NMS 8984/21

- ☐ LOGICIEL DESK TOP PUBLISHING

LOGICIELS GRATUITS

- ❑ MSX-BASIC
- ❑ MSX-DOS
- ❑ DESIGNER PLUS
- ❑ EASE - traitement
  - base de données
  - tableur
  - graphiques
  - calendrier
  - calculatrice

MONO : 6 490 F

COULEURS : 7 990 F

(TVA incluse)

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 : 990 F

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRNT 24 : 990 F
PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) 49 F
CANON VJ-200 : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) : 159 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS 390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH NO
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
THE HEIST
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

❋ ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
❋ GUNSMOKE
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
❋ INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
❋ MASK 2/2
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
WINTER GAMES

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

❋ ELITE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
❋ TERRAMEX	120 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
❋ CROSS BLAIM	230 F
❋ DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	290 F
FINAL ZONE	190 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	190 F
L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	290 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	290 F
VAXOL	290 F

❋ = Nouveauté

COMPILATIONS

COMPILATIONS 5, 6, 7
K7/ D : 95 F/120 F

COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

❄ FUN GAME 1 (K7) 49 F
(alpha blaster, stop the express)

❄ FUN GAME 2 (K7) 49 F
(scentipède, Mac Attack)

❄ FUN GAME 3 (K7) 49 F
(kickit, space buster)

❄ FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 99 F

GREEN BERET

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
❄ F1 SPIRIT
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
❄ SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
SUPER RAMBO SPECIAL 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F
❄ USAS (Mégarom MSX2) 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
❄ THEXDER
ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE 149 F/149 F
LODE RUNNER (D) 190 F
MACADAM BUMPER 159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE 190 F/190 F
PYROMAN (D) 190 F
REGATE 149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
CHOPPER 2 145 F
❄ CRAFTON & XUNK 190 F
❄ FINAL COUNT DOWN 149 F
L'AFFAIRE 190 F
HYDLIDE 190 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F
LES PASSAGERS DU VENT 190 F
❄ PLAY HOUSE STRIP POKER 149 F
RAD-X 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 190 F
THUNDERBALL 145 F
T.N.T. 190 F
WORLD GOLF 190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
❄ FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F
MUE (C) 99 F
MUSIX 95 F

EDUCATIFS BASIC

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE 99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2 179 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2 195 F
LOGO (CARTOUCHE) 490 F
LOS GUSANITOS 165 F
MICROPROCESSEUR 99 F
MASTERVOICE WORDSTORE 155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2 190 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT 95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D) 590 F
COLOR PACK 99 F
EDDY II (C) 190 F
EDDY II + TRACK BALL (C) 490 F
KATUVU 149 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux) 149 F
LE MINOTAURE 160 F
MONKEY ACADEMY (C) 190 F
CALCUL (C) 99 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES 95 F
SPACE SHUTTLE 95 F
❄ 747 FLIGHT SIMULATOR 95 F/120 F
SPITFIRE 40 120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C) 190 F
BRIDGE NICE IDEAS 250 F/260 F
THE CHESS GAME 95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D) 190 F
CONFUSED (puzzle animé) 95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION 195 F
SOFT MANAGER (D) 149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7) 120 F
ULTRA CHESS (K7) 95 F

❄ = Nouveauté

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
LA DECOUVERTE DES MSX	110 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F

PRATIQUE DU MSX2 185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____

Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____

_____

_____

_____

_____

Pour un prix de : _____

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

DES LIVRES, TOUJOURS DES LIVRES...

La littérature sur PC est abondante et a fait l'objet de récents articles dans Micro News. A partir de ce numéro, nous essaierons d'être plus diversifiés sur le plan des machines si les ouvrages le permettent. Avis aux éditeurs.

Le Basic et ses fichiers

P.S.I., 170 pages.

De nombreuses personnes développant encore en Basic (ce qui n'est pas toujours synonyme de qualité, et je parle là du vrai Basic style GW avec numéro de lignes, Gosub et tout le tremblement et non pas du "faux Pascal" style Turbo Basic), P.S.I. se devait de ressortir son ouvrage concernant les méthodes pratiques de gestion de fichiers propres à ce langage. Après un bref rappel sur les principales commandes du bon vieux Basic, une étude est menée sur les fichiers à accès direct et les fichiers séquentiels. De très nombreux exemples parcourent les pages et on y apprendra certaines méthodes de tri ainsi que le fonctionnement des masques de saisie. Qui dit fichiers dit mémoire de masse, aussi trouvera-t-on un bref rappel toujours très utile sur la gestion des disquettes. Une importante partie est également consacrée aux bases de données et à leur gestion. L'ouvrage se termine par différentes annexes consacrées aux messages d'erreurs du Basic Microsoft et aux commandes MS/DOS. Un très bon ouvrage, très technique et qui a eu un succès mérité puisque c'est la 10e édition. Mais ça reste du Basic !

Amiga, le livre du langage machine

Micro Application, 300 pages

Les livres sur l'Amiga ne sont guère nombreux et c'est bien dommage car cette machine suscite un intérêt certain auprès d'utilisateurs avertis. L'ouvrage est consacré au langage machine sur cet ordinateur et on y découvrira principalement la programmation du 68000. Après une intéressante introduction à la structure interne de l'Amiga et au processeur, le travail avec l'Assembleur (Kuma-Seka ayant été choisi dans le cas présent) pourra commencer. De tous petits programmes pour débuter, histoire de se faire la main, puis progressivement de plus en plus difficile. Ainsi on découvrira les entrées-sorties, les accès disques, le travail avec intuition (le système d'exploitation et non pas une quelconque faculté divinatoire) et la façon de gérer souris, fenêtres et joystick, les requesters, les menus, et, pour clore l'ouvrage, des exemples de programmes reprenant les précédentes études vous seront proposés. En annexe, on trouvera la liste de toutes les bibliothèques disponibles avec leurs fonctions et leurs offsets respectives ainsi que les instructions du 68000. Un très bon livre, concis et progressif.

Nouveau mémento DBase III Plus

Sybex, 450 pages

Le progiciel d'Ashton Tate n'est plus à présenter. Il a déjà fait couler beaucoup d'encre et est devenu LA référence dans le domaine (la version IV récemment disponible et intégrant le langage SQL risque également de faire parler d'elle). Que dire de cet imposant ouvrage sans tomber dans la banalité (que le document ne mérite pas). Le titre indique que l'on se trouve en présence d'un mémento, ce qui signifie que l'utilisateur averti retrouvera avec une extrême facilité les fonctions et commandes propres au programme. L'installation et la configuration y sont également décrites. Le livre de chevet de l'utilisateur confirmé.

Le livre de l'Amiga Dos

Micro Application, 290 pages

Le Workbench, outre les icônes et quelques menus, n'offre pas toutes les péripéties que le CLI (Command Line Interface) permet et auquel l'ouvrage fait référence. On y découvrira les fichiers batch, les commandes systèmes, la gestion des fichiers, les entrées-sorties. Une large place est consacrée au multi-tâches. De nombreux programmes en C illustrent agréablement certains chapitres. Le style sobre est très adapté au type de livre et ce dernier se lira avec facilité. Un bon ouvrage de référence.

Nouveau mémento Turbo Pascal

Sybex, 280 pages

Qui n'a pas entendu parlé de Turbo Pascal, le célèbre langage de Borland (tant attendu sur Atari ST) ? Le document présenté ici passe en revue la syntaxe de toutes les commandes disponibles. La première partie nous conte les différents éléments constitutifs du langage. La seconde partie passe en revue les différentes commandes et instructions ainsi que les types de variables utilisables. On découvrira aussi la façon de créer des appels systèmes, les différentes directives de compilation et les célèbres commandes de l'éditeur. Grâce à l'index thématique, il sera aisé de retrouver l'explication se rapportant à la commande recherchée. Un beau bouquin.

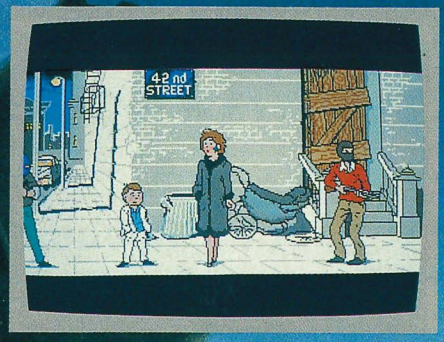
Bien débuter Superbase

Micro Application, 200 pages

Le livre vous introduit pas-à-pas dans l'univers des bases de données. Après une brève explication sur les SGBD, vous apprendrez à créer des fiches, faire des recherches, filtrer, modifier une fiche, consulter les fichiers, bref, à vous servir du logiciel. Quelques pages sont également consacrées à Superbase Professional et à la gestion des imprimantes. Une remarque s'impose : Micro Application, éditeur de Superbase (voir page 90) admirablement bien documenté (environ 700 pages pour Superbase Pro) sort également ce petit ouvrage. A qui est donc destiné ce genre de document sinon aux utilisateurs qui n'aurait pas la documentation originale ? Ou cela signifierait-il que pour l'éditeur les explications fournies avec le logiciel sont insuffisantes ? Avis aux amateurs.

Raynald Cheminelle

THE ENFORCER



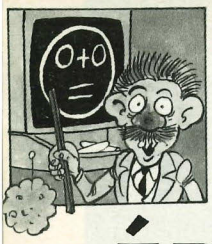
INDY 500

IBM and COMPATIBLES
ATARI ST
and AMIGA!

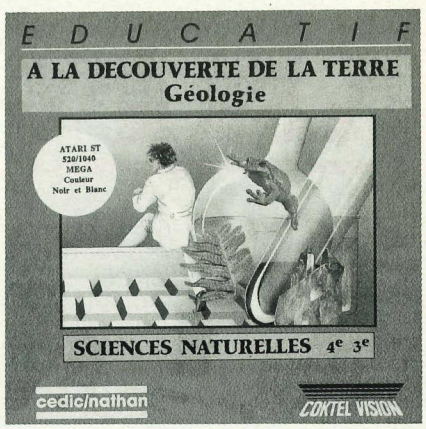
FROM EUROSOFT

Distribué en exclusivité par UBI SOFT
1, voie Félix Éboué - 94021 Créteil Cedex
Tél.: 43.77.74.01

P.O. BOX 287 LEIDEN HOLLAND FAX NR. (31)71 - 415277



LES ÉDUCATIFS



A LA DÉCOUVERTE DE LATERRE
(Géologie)

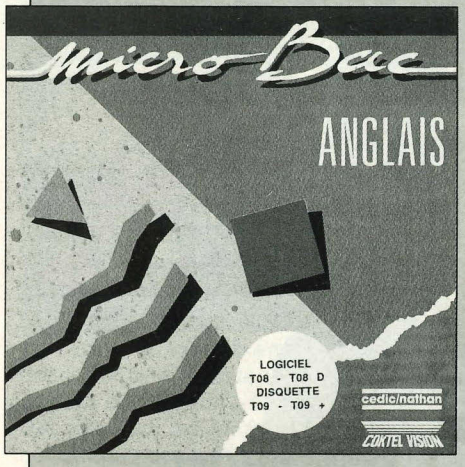
Coktel Vision est une des boîtes les plus dynamiques dans le domaine des softs éducatifs. Géologie 4ème-3ème en est un bon exemple : un logiciel original et véritablement attrayant. Le soft est construit comme une mini-enquête autour des différents paysages géologiques de la France. Ensuite, à vous les volcans, la dérive des continents... Articulé autour de questions de cours et de déductions, le programme dispose, sur PC, de graphismes excellents. Un mode spécial PC1512 (16 couleurs) est même prévu, ce qui mérite des félicitations. Malheureusement, les graphismes de la version ST sont quasiment identiques, donc bien en-deça des possibilités de la machine. Un programme néanmoins bien fait.

(Disquette coktel Vision pour PC ou ST).

O.F.

LA GAMME MICRO BAC
L'alliance Cocktel Nathan

Brillante idée qu'ont eu ces deux sociétés, Coktel Vision et Nathan, de mettre leurs ressources en commun pour produire cette gamme **Micro Bac**. Nathan est en effet connu pour "pondre" des logiciels éducatifs au kilo, certes riches mais, c'est le moins que l'on puisse dire, très rébarbatifs. Par contre, Coktel apporte, depuis quelque temps, un soin particulier à la présentation et au côté visuel de ses productions.



Et effectivement, cette alliance nous donne des produits plutôt intéressants. Nettement moins chers que les concurrents de Hatier, les **Micro Bac** sont, eux, abordables pour les étudiants. Mais comme les **Kits Bac**, leur objectif est double : révision et bachotage avant l'examen, mais aussi soutien et exercices durant l'année. Nous avons plus particulièrement examiné les logiciels d'Anglais et de Français, et il faut souligner leur qualité. Malgré quelques petits problèmes d'ergonomie (la souris n'est pas systématiquement utilisée sur ST, par exemple), l'ensemble est assez agréable à manipuler. Ici encore, les auteurs ont retenu le principe du Quiz, mais entièrement en rapport avec le texte ou le document étudié. Dans le logiciel de Français, de courts textes sont également disponibles pour expliquer le contexte, l'œuvre de l'auteur, etc. Un ensemble bien fait, qui ne se contente pas d'enseigner quelques éléments aux élèves mais vise plutôt à leur apprendre des méthodes d'analyse. Moins ambitieux que les Kits Bac au niveau pédagogique, les Micro Bac sont pourtant de très bonne qualité et gagneront surtout à être utilisés régulièrement au fil de l'année scolaire. Soulignons enfin que les prix, autour de 200F, sont nettement plus raisonnables, pour le moins, que les "luxueux" Kits Bacs qui dépassent les 900 F !

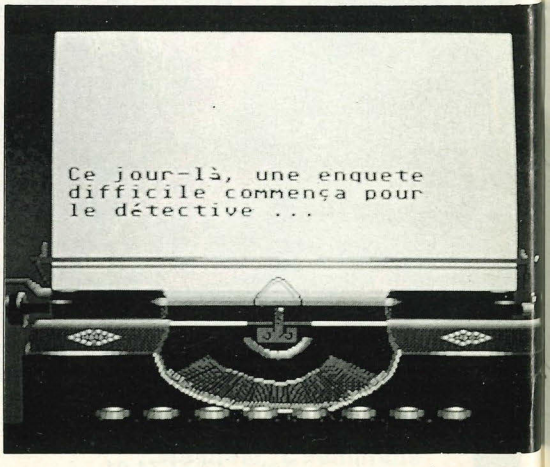
Les Micro Bac sont disponibles sur ST, CPC, TO8, TO9, TO9+, PC (5 1/4 et 3 1/2). Un logiciel existe pour chacune des matières suivantes : Anglais, Français, Maths série B, Maths série C/E, Maths série D, Physique chimie, Allemand, Espagnol, Histoire et Géographie.

(Disquettes Coktel Vision Nathan).

ROMAN POLICIER
L'assassin habite au 520

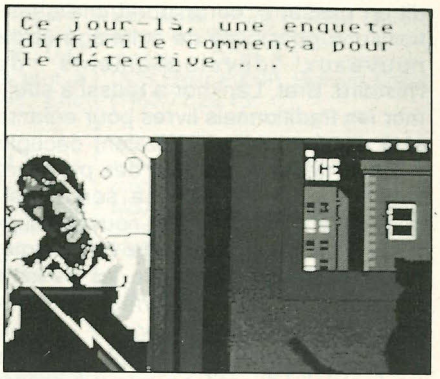
Roman Policier est le petit dernier de Carraz Editions, la boîte de logiciels éducatifs qui monte, qui monte... Le logiciel est basé sur le même principe que "*Il était une fois*" mais il est consacré à la rédaction de...polars.

Le logiciel, qui tourne pour le moment sur ST, fonctionne de la même manière que "Il était une fois". Un texte se construit progressivement sur l'écran. L'enfant intervient régulièrement pour entrer ses choix. Par exemple, il choisit son personnage principal entre un détective, un policier, etc. Il peut à tous moments corriger son texte et l'éditer grâce à un module de traitement de texte bien fait et simple d'emploi. Le professeur peut également examiner



l'œuvre de ses élèves et les juger globalement. Le logiciel brille également par sa richesse, avec plus de 50 choix à effectuer, et une réalisation technique sans fausse note, même s'il elle reste assez classique.
Félicitons aussi Carraz Editions pour l'intérêt pédagogique -évident- du logiciel, et son originalité. Il vient en parfait complément de "Il était une fois" et crée ainsi une gamme d'aide à l'écriture que tous les profs de français apprécieront.
Il n'y a en fait qu'un seul reproche à faire, et il ne porte pas sur tel ou tel point de détail mais sur l'ensemble. Par exemple, il n'y a que deux écrans graphiques dans le soft. Ils sont superbes, mais c'est un peu léger. Pas d'animations non plus. Aucun emploi de GEM et de la souris, ce qui est pour le moins paradoxal quand on s'adresse à des jeunes. Ces critiques ne veulent pas nier l'excellent contenu pédagogique de Roman Policier, mais plutôt stigmatiser une certaine banalisation des produits Carraz.
La firme lyonnaise était, jusqu'à présent, le moteur principal de l'innovation et de l'originalité dans le monde bien terne des softs éducatifs. Mais il ne faut pas qu'elle s'endorme sur ses lauriers ! Elle est en tout cas un peu distancée par de petits nouveaux aux dents longues, je pense bien sûr à Lankhor et au génial *Rody et Mastico* ou au très bon *Troubadours*. Carraz a créé un nouveau genre de logiciels et produit toujours de très beaux softs : bravo !
Mais on attend maintenant qu'ils passent à la vitesse supérieure, ce que Lankhor a réussi d'entrée de jeu...
Gageons toutefois que, titillée par la concurrence naissante, Carraz Editions saura bientôt retrouver la faculté d'innover, de nous étonner, et surtout de nous faire plaisir, ce qu'elle a si souvent réussi par le passé.
(Disquette Carraz Editions pour ST).

O.F.



RODY ET MASTICO
Le bon génie de l'éducation

Les enfants ne savent pas toujours la chance qu'ils ont. Quand je vois Rody et Mastico, de Lankhor, je me dis que j'aimerais bien avoir un paquet d'années en moins... A coup sûr, Rody et Mastico marquera l'histoire des softs éducatifs, comme certains logiciels Carraz ont pu le faire dans le passé.
Rody, c'est vous. Mastico, c'est un petit robot qui va vous guider durant toute l'aventure. Imaginez la situation : l'étoile multicolore a disparu et, si vous ne la retrouvez pas rapidement, le monde deviendra terne, monochrome, bi-couleur. Quel tristesse !
Le logiciel contient cette aventure, dans lequel l'enfant progresse à l'aide de questions à la difficulté bien dosée, mais il contient bien plus que ça. Il parle ! Tous les textes, tous les commentaires sont effectivement lus par une sorte de petit robot, notre copain Mastico. La synthèse vocale est très compréhensible et vraiment d'une excellente qualité. Et elle rend le soft "vivant", surtout pour des enfants. Le plaisir et l'intérêt qui s'en dégagent - nous avons fait l'expérience- sont immédiats. Les bruitages sont également superbes, au top-niveau des maigres possibilités du ST. A chaque page graphique (toutes superbes, soit

ANNONCES INFORMATIQUES

Le seul journal **d'annonces classées** réservé à l'informatique !

APPLE - IBM/COMPATIBLES - AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - THOMSON
MSX - TOUS MICROS - EMPLOI - BUREAUTIQUE - FORMATIONS - CLUBS

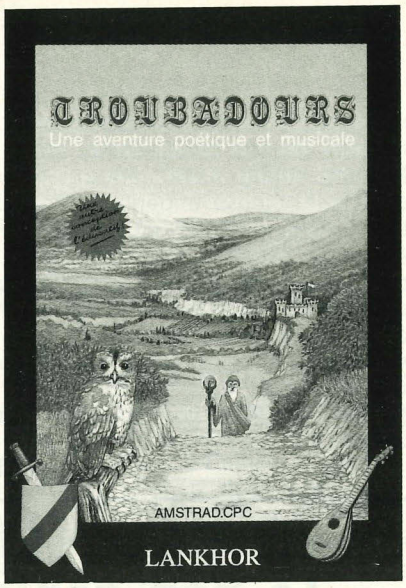
N° 11 — En vente dans toute la France Kiosques et librairies — 8 F.

dit en passant), correspond une question, une possibilité de coloriage et de nouveaux développements de l'histoire. Bref, Lankhor a réussi à sublimer les traditionnels livres pour enfants et à en récréer un équivalent décuplé sur ordinateur. C'est l'un des premiers logiciels éducatifs qui se serve vraiment au maximum de son nouveau support. Et l'option coloriage qui permet aux enfants de reprendre les dessins (comme dans les vrais livres) est étonnamment bien faite.
Bref, pas la peine d'en dire plus. Jamais un logiciel éducatif ne m'avait autant impressionné et pourtant, Dieu sait que j'en ai vu des tonnes ! Impressionnant, c'est vraiment le seul mot qui me vienne à l'esprit. Vivement la suite !
(Disquette Lankhor pour ST).

O.F.

TROUBADOURS Le coin des poêtes

Un programme éducatif réussi sur Amstrad, c'est relativement rare. C'est pourquoi on souhaitera beaucoup de succès à Troubadours ! Car réaliser un logiciel poético-musical à la fois éducatif et amusant était un sacré pari !
Troubadours se décompose en deux parties liées : un jeu d'aventure, où l'on rencontre divers personnages qui proposent chacun leur épreuve, et un ensemble plus nettement éducatif, où chaque épreuve est reprise et amplifiée. Par exemple, quand on rencontre l'Enchanteur, il faut modifier le vocabulaire d'un texte pour pouvoir continuer l'aventure (en remplaçant certains mots par leur contraire, ou en les amplifiant, ou en changeant leur registre). Mais ce même exercice se retrouve dans la partie purement éducative, avec un choix plus important de textes et d'options. Chaque exercice s'intègre donc à l'aventure, en mode simplifié, ou peut être pratiqué séparément.
Cette organisation astucieuse serait anecdotique si le reste du programme n'alliait talent et intelligence : tous les exercices musicaux et linguistiques sont ingénieux, amusants, bien conçus pour éveiller le goût poétique du (jeune) utilisateur. Et la réalisation graphique et sonore de l'univers du Poète Distrait, de l'Ecrivain Malicieux, du Gnôme Musicien, de Viviane la Poétesse, est vraiment un... enchantement !
Donc, un "bravo" sans aucune restriction pour ce logiciel remarquable, qui offre même aux plus forts un jeu



d'arcade-final comme récompense de leurs efforts !
(Disquette Lankhor pour Amstrad CPC).

J.M.M

KITS BAC Anti-sèche de luxe !

Hatier est un éditeur de logiciels éducatifs de qualité. Délaissant quelque peu le Thomson ces temps derniers, la production se dirige nettement vers les PC et compatibles. C'est le cas des logiciels qui nous intéressent ce mois-ci, les Kits Bac.
J'en vois déjà parmi vous qui se préparent à laisser tomber l'article : "Encore un éducatif chiant !". Ils ont tort ! Ces quatre softs, vendus chacun 945 F, peuvent vous aider pour le bac. Ah. J'en vois dont l'œil vient de s'allumer...
Alors faudrait se mettre sérieusement au boulot. Et c'est vrai que les Kits Bac peuvent vous aider. Ils existent dans quatre domaines : Sciences économiques, Maths série D, Maths série C-E et Physique-Chimie terminales C-D-E.

Chaque kit est articulé autour d'un logiciel (cinq ou six disquettes) et trois à cinq livres : dictionnaire de la spécialité, annales corrigées et Prépabac, livret d'exercice. Quelle que soit la matière, les logiciels sont construits de la même manière, avec une partie vérification des connaissances et une partie méthodologie. La vérification des connaissances se fait sous la forme d'un QCM (Questionnaire à choix multiples). On aurait pu critiqué une telle démarche pédagogique, mais il n'en n'est rien ici. Si vous échouez à une question que l'ordinateur juge primordiale, le QCM vous dirige, suivant la nature de la faute, vers le niveau de connaissance immédiatement inférieur. Une nouvelle question apparait alors, contenant les bases de la réponse à la première. Le chaînage peut ainsi progresser jusqu'à une dizaine de sous-niveaux. Impressionnant et réellement efficace.
La partie méthodologie est bien sûr différente suivant les matières traitées : en maths ou en physique, il s'agira de résolutions d'exercices guidées. En éco par contre, le logiciel vous aidera à construire une dissertation cohérente par rapport à des vrais sujets de bac. Le logiciel est progressif dans son approche et n'hésite pas à faire de nombreuses références aux manuels.
Les Kits Bac semblent à la fois pouvoir convenir autant à un bachotage intense qu'à un travail de soutien tout le long de l'année. Un excellent ensemble, très riche. Le logiciel peut même être commandé avec la souris (Microsoft ou Amstrad PC 1512). Même si l'ergonomie n'est pas toujours parfaite, un véritable effort a été apporté à la mise au point du soft.
Nous ne ferons finalement qu'un seul reproche au programme, mais il découle de sa qualité. Il nous semblerait en effet intéressant que tous les élèves de terminale ayant un PC se le procure, mais le prix, 945 F pièce, est franchement rédhibitoire pour nombre de familles qui se plaignent déjà du coup élevé de certains manuels... Cela ne doit pas faire oublier la qualité du produit, un des meilleurs éducatifs toutes catégories confondues et le seul dans ce domaine particulier. Malheureusement le choix d'un prix aussi élevé limitera beaucoup l'impact des Kits Bac. Espèrons qu'Hatier changera prochainement de politique de prix...
(Disquettes Hatier pour PC).

O.F.

P.A. ventes échanges recherche

VENTES

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur + Imprimante DMP 2000 + originaux et disquettes vierges, le tout à débattre ou séparé. Alexandre au (1)47 97 67 99

Vds **TO7** + lecteur K7 + 2 manettes + 4 logiciels + extension mémoire 16 Ko + listings 800F à débattre. Olivier Castel 16/94.58.66.67. après 18h30.

Vds **TO7-70** + lecteur K7 + jeux + manettes + interface Telecom + basic + livres etc... Le tout 3500F. Olivier Marrier 16/74.88.58.30.

Vds **HB501F Sony** + 30 jeux tous originaux dont 10 cartouches (Knightmare, Galious, Nemesis, Penguin Adventure....) 1750F. Jean Philippe Vesco (1)46.04.45.09.

Vds **Apple IIe** + 2 drives + imprimante Apple (80 col. 4 polices de caractères) + Easy Feed + Apple Writer II. 5000F Thomas Reinauld (1)46.33.72.85. Bureau

Vds imprimante **Philips VW0020** avec ruban rechange. 1000F. Maurice Thouron 16/83.25.13.40.

Vds **pour MSX1** : Boulder Dash2 + Police Academy + Break In + Ace of Aces + Future Knight + Avenger : 300F. Olivier Zeller (1)43.28.95.43.

Vds **Canon X-07** + imprimante 4 couleurs avec papier et stylos de rechange + câble magnéto + K7 de programmation (assembleur/désassembleur/gestion de fichier...) + livre. Valeur 3000F - cédé 2000F. Philippe Hurdyk (1)43.44.54.87.

Vds **ZX Spectrum** + 2 128 Ko + manette + livre Basic 700F à débattre + vds **console CBS** avec adaptateur Atari + 14 jeux + manette 700F ou le tout 1200F. Olivier Diot (1)40.44.86.57.

Vds **C64** + lecteur K7 2000F à débattre. Hubert Gaschet (1)30.45.42.81. ap. 17h30.

Vds **pour C64/128** drive 1570. Prix à débattre. Stéphane Fougeroux 16/45.82.18.70.

Vds **MSX2 VG8235** + Vampire Killer + Usas + Nemesis 2 + Metal Gear + L'oiseau de Feu + Rambo2 + Joystick + livres + revues. Prix 1900F. Jean-Pierre Canivenq 16/61.91.46.52.

Vds **pour Atari ST** : Defender of Crown, Crafton & Xunk, Karaté Kid, Gauntlet, Prohibition, Macadam Bumper. (originaux -50%) cause vente Atari ST. Paul Soukhavong (1)47.06.82.11.

Vds **cartouches Sega** 200F chaque : Black Belt, Great Golf, Zillion, Alex Kidd, Wonder Boy. Frédéric De La Rubia (1)48.99.76.77. ap. 19h.

Vds **lecteur Toshiba** 5p1/4 double face, 720K formaté, accepte disquettes IBM/PC. Vds aussi Enduro racer. Le tout à débattre et pour Atari ST. Eric mootz 16/61.86.42.30.

Vds **MSX2 NMS 8250** 2 drives 720K + Les Passagers du Vent + Exerion + + Metal Gear + manette + MSX Dos + Home Office 2 + câbles. Le tout 4000F, encore garantie 7 mois. Sébastien Desseaux 16/22.09.35.32.

Vds **console Sega** + Hang On + Space Harrier + Rocky, sous garantie 1300F. Eric Lejeune (1)69.43.10.34. ap.19h.

Vds **Amstrad CPC 464** couleur + revues + livres + manettes, sous-garantie (01/88) 1900F. Olivier Caucjie 10 quartier buat 51600 Suippes.

Vds **MO5** + lect. K7 + crayon optique + livres. 1400F. Sébastien Noga 16/76.72.92.64.

Vds **MSX1 Philips VG8010** + écran monochrome, état neuf. Le tout 1000F. Denis Maricourt 16/44.78.73.86. ap.19h.

Vds **TO7/70** + imprimante + lect. K7 + quick disk drive + 2 quickshot 2 + 10 jeux. Prix à débattre. Mathieu Hélène 16/49.45.18.83. ap.18h.

Vds **Atari 520 STF** + 30 jeux originaux 3000F. Imprimante Seikosha GP 500A 1000F. Bible du C64 100F. Azimuth K7 pour Amstrad 75F. Dominique Nallet (1)48.61.47.78.

Vds **ZX Spectrum** +ZX1 + microdrive + interface prog. joystick Kempston + manette + 6 livres. Le tout vendu 3500F à débattre. Dominique Tavernier 16/21.97.03.47 ap.18h.

Vds **IBM PC/XT 2DD 256K** écran couleur graphique + imprimante + DOS 3.1 + manuels DOS.Basic 8000F. Richard Roset (1)60.77.20.15.

Vds **MSX2 Philips NMS 8255** + magnéto + Megaroms MSX2 + moniteur mono. + livre + revues MSX. Le tout pour 5000F (sous garantie). William Le Henanff 16/98.96.14.31.

Vds **Hector 2HR** + 2 manettes + K7 Basic + lecteur K7. Valeur 4500F laissé 2500F. Renaud Postal 16/22.76.10.30.

Vds **Atari 1040 STF** (11/88) très bon état 4500F. (1)44.02.22.01. ap. 20h.

Vds ou échange jeux pour **console Sega** : Wonder Boy, Quartet, Secret Command etc. contre Choplifter, Black Belt, Astro Warrior/Pit Pot. Samuel Sutra (1)48.22.82.09.

Vds **Sony HBF700F MSX2** + jeux (Vampire Killer, Metal Gear, etc...) + revues. 3000F. Kim-Sour Yin 16/20.37.47.40.

Vds **console Sega** + pistolet phaser + jeux + 3 manettes. Très bon état 1500F. Serge Pendelliau (1)69.96.12.64.

Vds **pour console Sega** Out Run 180F et Hang On 120F. Gwendal Daniel 16/98.84.79.87.

Vds **MO6 Thomson** + moniteur couleur HR + 6 jeux + crayon optique + manette. Prix 2000F (valeur 5700F). Emmanuel Boiteux 16/84.65.26.58.

Vds **MSX2 Sony HB700F** + Laydock + Les passagers du Vent. 2500F. Manuel Vieira (1)42.87.43.04.

Vds **TO8** + lect. disk 3,5 + câble péritel + livres + jeux (Super Tennis, Sortilèges, Silent Service). Le tout 5000F. Vds console CBS + transfo + câble + 7 cartouches. Le tout 2000F. David Baron 16/23.57.42.40.

Vds **pour MO5/TO7/TO7-70** lect. disquette DD90320 + contrôleur CD90640 + manuel + livre + disquette du DOS. Raphaël Berna (1)43.72.64.64. (répondeur).

Vds **MSX1 VG8020** + lect. K7 + 9 jeux + 2 manettes + revues + livres + moniteur couleur 3000F. Olivier Azemard 16/42.92.72.75.

Vds **Apple IIe** 128K, 80 col. + 2 drives + carte Imprimante + écran monochrome + souris + livres Basic. Prix 4000F. Gilles Turpin (1)40.85.02.80. ap.21h.

Vds **Amiga 500** 2 lecteurs + imprimante + ext midi + moniteur couleur, sous garantie -40% de la valeur soit 11000F ou 8900F sans moniteur. Jimmy Croze 16/66.01.84.50.

DEPARTEMENT OCCASIONS

2010 ELECTRONICS

JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

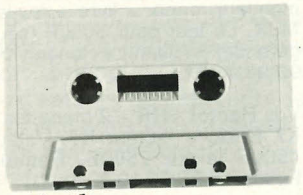
DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50

MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

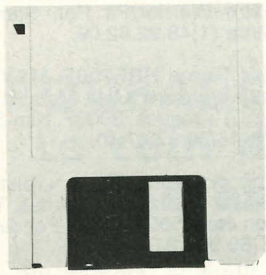
STEREOPHONIC
DUPLICATION INDUSTRIELLE

CASSETTES
SYSTEME LYREC

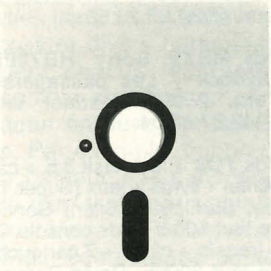


- Audio
- Informatiques
- Vierges à la durée

DISQUETTES



SYSTEME FORMASTER
- Grande capacité
- Tous formats - tous systèmes



- Exécution soignée
- Délais rapide

... et aussi :
- Protections
- Formatage

Imprimerie
- Maquette
- Photogravure
- Impression

Conditionnement
- Classeurs
- Coffrets
- Retractage

Consultez-nous
94-98, rue Haxo - 75020 PARIS
Tél. : 43.62.63.32 +

Vds **C64 pal** + 1541 + moniteur vert + fast load + 10 kg doc dans emballage d'origine. Prix 6000F à débattre. Pascal Mathieu 16/74.95.56.52.

Vds **Sony HB501F** + 7 cartouches + 25 K7 + documentation + prise péritel 3000F. Frédéric Penven 16/23.72.46.32.

Vds **CPC 6128** + moniteur couleur + imprimante DMP2000 + manettes + livres et docs + jeux originaux (valeur 7000F) vendu 5000F à débattre. Christophe David 16/94.63.02.54.

Vds **Sanyo PH28S** + jeux avec garantie. Vds **Yashica 64K** + lect. K7 + cordons. Prix à débattre. 16/20.03.22.91.

Vds **console Sega** (02/88) + 9 jeux (Out Run, HangOn, Choplifter, Afterburner, Grand Prix, Ghost House, Astrowar etc.) + Sega control stick. Valeur 2900F, cédé 1900F. Yann Filaudeau (1)43.98.24.69.

Vds **cartouches MSX2** : Topple Zip 200F, Rambo special 200F. MSX1 : Nightshade 200F, Planete Mobile 135F. Didier Bellanger (1)39.54.12.78.

Vds **Telestrat** neuf (facture et emballage) 990F, très peu servi. Jean-Jacques (1)48.55.40.20. ou 45.28.88.40.

Vds **Thomson MO5** + livre + 7 jeux + lect. K7 + Joystick. Laurent Viot 16/43.70.10.22.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 3D Glasses + Space Harrier + Afterburner + Out Run + Kung Fu Kid + Rocky + Fantasy Zone + Choplifter + Missile 3D. Prix 990F. Vincent Jalowy 64.23.36.59.

Vds **Amstrad CPC 464** couleur 2000F. **Amstrad CPC 6128** couleur 3000F ou échange contre Amiga ou Atari 520ST. Teh Hooi (1)46.34.51.13.

Vds **MSX2 Sony HB700F** avec souris + manuels 2500F. Vds clavier NMS 1160 900F + Music Module 450F. Lucien Di Cola 16/20.09.50.91.

Vds **Adam + console CBS** + jeux et utilitaires + imprimante + livres. Le tout 1500F. Jean-Philippe Goffinet 16/81.82.00.08.

Vds **Apple IIc** + joystick + souris + moniteur. 5000F à débattre. Nicolas Viallard 16/94.46.59.08.

Vds **MSX VG8020** + 5 K7 + 6 cartouches + Joystick + livres Basic. Le tout 1500F. David Bareyt (1)42.46.86.06.

Vds **MSX1 (Yashica)** + moniteur couleur (Euréka) + magnéto + 8 cartouches (Penguin Adventure, Yie Ar Kung Fu 1 & 2, etc...) Le tout pour 2600F. Gino De Monté 16/27.37.86.33.

Vds pour **Amstrad CPC 6128** 3 disquettes pour 250F Out Run, California Games et Western Games. Bruce Ruelle (1)44.55.03.00.

Vds console **Atari VCS 2600** + 10 jeux, le tout en excellent état + 2 joysticks. Prix 690F. Chafik Morzak (1)46.32.01.63. ap.18h.

Vds **Atari 520 STF** (4 mois) F. Heradez 16/67.32.10.04.

Vds **Sony HB700F** + écran mono. + 3 joysticks + magnéto K7. Le tout en très bon état 2600F. Jean-Luc Tournaille (1)43.40.51.02.

Vds traitement de texte "Le Rédacteur" **pour Atari ST**, neuf avec livres + 3 discs, valeur 490F, vendu 350F (port compris). Thierry Ineich 16/53.83.41.98.

Vds **Amiga 1000** et/ou extension mémoire 2Mo 7990F. Cédric Fortin (1)45.34.69.97.

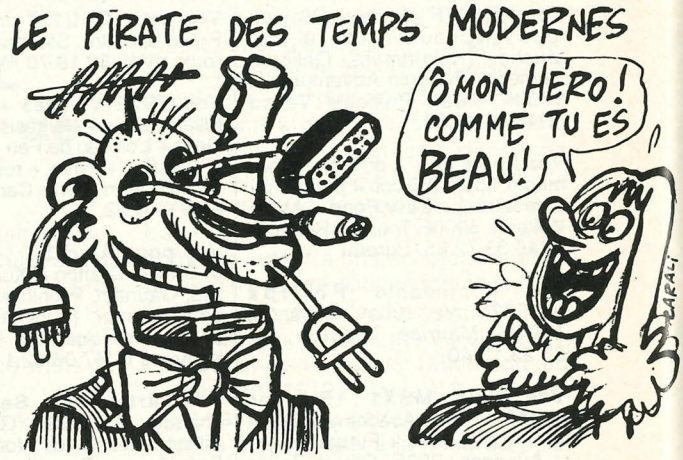
Vds **MSX Canon V20** + 2 joysticks + 8 cartouches (Vaxol, Maze of Galious, Nemesis1/2, Penguin Adventure, King's Valley) + lect K7. Le tout 1500F. Pascal Dumoutier 16/30.54.50.81.

Vds **HP75C** + HPIL + lect. K7 numérique + imprimante thermique + interface vidéo + imprimante HP82905B + nombreux livres Hewlett Packard 5000F. André Bouillaud 16/42.22.17.58.

Vds 10 logiciels News pour **Amiga 500** (Voyage au Centre, Roadwars, Esmerald Mine, etc.) Prix 1000F (valeur 2800F). Thierry Macé (1)39.47.96.23.

Vds **C64** + lect. 1541 + lect. K7 + Power cart. + originaux + 2 joysticks. Prix 3000F. M. Dubois 16/87.32.23.69.

Vds **Amstrad 6128 coul.** + 60 jeux + utilit. + revues : 4500 F. Bachellez, 39.61.88.63.



Vds **VG8235 MSX2 Philips** + moniteur couleur HR + Joystick + lect K7 + logiciels cartouches + livres + revues. Prix 5000F (valeur 8000F). Eric Pellequier 16/66.29.50.35.

Vds **Amiga 1000** + moniteur 1081 + câble impr. + manuel + Clés pour Amiga (PSI) + boîte rangement + logiciels originaux (Sinbad, Articfox, Terrorpods...) + joystick. Prix 7500F. Pierre Vittet (1)43.28.50.63.

Vds **console Sega** (11/87) tbé + 8 jeux (choplifter, Wonder Boy, Out Run...) + Phaser. Le tout 2000F. Sylvain Krupicka (1)45.09.30.11. ap.19h.

Vds **C64** + lect. disk + manette. Le tout 3000F. Vincent Suzza 16/76.05.18.44.

Vds **C64 +** moniteur couleur + 1541 + 1530 + imprimante MPS80 + Tool 64 + Multiplan + livres. Le tout en très bon état pour 5000F. Michel Liehrmann (1) 60.77.68.04.

Vds logiciels Scupt 3D + Animate 3D avec manuel pour **Amiga**. 1600 F. Dominique Bournazel (1)64.08.34.37. après 18 H.

Vds **Atari 800XL** : 1000 F, **VG 5000** + magnéto + logiciels : 600 F. Gérard Bermude, (1)78.85.26.41.

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'OEUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200

Tél. : (1) 43.57.82.05

CADEAU !
POUR TOUTE COMMANDE
A PARTIR DE 2000 FRANCS
CANON SCIENTIFIQUE F 601
(Valeur 250 fr)

Valermike

206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS 48-03-33-11

apc Canon VICTOR Tandon

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie...
NUMERO VERT 05-04-28-88
24h / 24h

Tous nos prix sont TTC

Un professionnel au service du particulier...

AMSTRAD

UNITES CENTRALES	
CPC 464 MONO LECT K7	1990.00 F
CPC 464 COUL LECT K7	2990.00 F
CPC 6128 MONO LECT DISC	2990.00 F
CPC 6128 COUL LECT DISC	3990.00 F
LECTEUR	
DISQ DD1	1990.00 F
LECTEUR DE CASSETTES	300.00 F

PERIPHERIQUES	
IMPRIMANTES OKIMATE 20	2490.00 F
DMP 2000	1690.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
SOURIS AMX MOUSE	690.00 F
SYNTHE VOCAL	540.00 F
SYNTHETISEUR MUSICAL	980.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F

CONSOMMABLES	
DISQ 3"unité	16.90 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F
HOU/CLA + MON = HOU/IMP	GRATUITE
PAPIER LISTING PACK 2000 FEUI	190.00 F
LIBRAIRIE	
LA BIBLE DU 6128	199.00 F
AMSTRAD EN FAMILLE	120.00 F
102 PROGRAMMES	120.00 F
LE LANGAGE MACHINE	129.00 F

LOGICIELS	
PROFESSION DETECTIVE DISQ	212.00 F
HURLEMENT DISQ	153.00 F
EXIT DISQ	176.00 F
PACK UBI 4 DISQ	264.00 F
TOP 10 DISQ	136.00 F
LA GUERRE DES ETOILES DISQ	136.00 F
K7	99.00 F
BALLBRREAKER DISQ	152.00 F
K7	99.00 F

Commodore 64

UNITES CENTRALES	
C 64 N + GEOS	1450.00 F
C 64 N PACK	1990.00 F
C 128 D + JANE	3990.00 F
AMIGA 500	4725.00 F
AMIGA 500 + MONITEUR 1084	7490.00 F
MONITEURS	
1802 COUL AS (40 COL)	2090.00 F
1064 COUL HR	2950.00 F

LECTEURS	
LECTEUR K7 1530	250.00 F
LECTEUR DISQ 1541	1650.00 F
LECTEUR DISQ 1571	2550.00 F
PERIPHERIQUES	
MPS 801	1300.00 F
OKIMATE 20	2490.00 F
MPS 1200 S (80 COL)	2090.00 F
SOURIS pour C 64 et C 128	590.00 F
SYNTHETISEUR VOCAL	540.00 F

CONSOMMABLES	
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
DISQUETTES 5"1/2 unité	4.00 F
RUBAN OKIMATE 20 N/B	95.00 F
RUBAN OKIMATE 20 COULEUR	98.00 F
RUBAN CITIZEN 120 D	100.00 F
RUBAN MPS 1200	70.00 F
HOUSSE LECTEUR DE DISQ 1541	70.00 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F
HOU/CLA + MON = HOU/IMP.	GRATUITE

LIBRAIRIE	
CLE pour C 64	110.00 F
CLE pour C 128	110.00 F
TRUCS ET ASTUCES 128	149.00 F
LA BIBLE DU C 128	249.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ C 1571	179.00 F
LE LIV.DU LECTEUR DISQ 1541	179.00 F
LOGICIELS	
BARD'S TALE II DISQ	179.00 F
THE TRAIN DISQ	152.00 F
POWER AT SEA DISQ	152.00 F
VOYAGER DISQ	136.00 F

ATARI

UNITES CENTRALES	
520 STF	2990.00 F
520 STF + MONITEUR SM1425	5490.00 F
1040 STF + MONITEUR SM 125	5990.00 F
1040 STF MONITEUR SM 1425	7990.00 F
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM 124	1490.00 F

LIBRAIRIE	
LE LIVRE DU GFA BASIC	199.00 F
LIVRE DU GFA BASIC + DISQ	319.00 F
LA BIBLE ATARI ST	199.00 F
BIEN DEBUTER SUR ATARI ST	129.00 F
PERIPHERIQUES	
OKIMATE 20	2490.00 F

CONSOMMABLES	
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
MAN. JEU QUICK SHOT TURBO	135.00 F
FREE BOOT	490.00 F
INVERSEUR MONITEUR MONO/COULEUR	250.00 F
DISQUETTES 3"1/2 DFDD unité	9.95 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F

LOGICIELS	
ACADEMY	169.00 F
STRADION GATE	271.00 F
DONGEON MASTER	229.00 F
DARK CASTLE	229.00 F
PACK UBI 7	469.00 F
BATTLE SHIPS	127.00 F
CHESSMASTER 2000	204.00 F
BARBARIAN	204.00 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	257.00 F
TERRORPODS	204.00 F

PROMO : CITIZEN LSP 120D : 2200.00 F

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel...
à retourner à VALERMIKE VPC 206, rue Lafayette 75010 Paris
Nom ..... Prénom ..... N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville ..... Tel :
Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐

ARTICLE (Précisez K7 ☐ Disq ☐)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC
		TRANSPORT	
		TOTAL TTC	

LIVRAISON POSTE 25 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON GRATUITE sous 48H (SUR STOCK) à partir de 300 F
ci-joint règlement par CHEQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐
CBn° ..... date de validité ..... Signature .....

Vds **Yamaha CX5M2** + DX100 + drive 720 K + moniteur + manette + logiciels musique + séquenceur DMS + clavier musical + jeux et livres : 5000 F à débattre. (1)39.69.58.32. Pascal Badiche.

Vds **C64** TBE, carton original, sous garantie + 2 manettes + livres + 35 K7 + lecteur K7 : 2500 F. Germain Lascaro, (1)60.46.42.80.

Vds **console Sega** + light phaser + joystick, carton d'origine, TBE sous garantie + 18 cartouches dont Outrun, Gangster Town, Rocky, Space Harrier : 2800 F. Germain Lascaro, (1)60.46.42.80.

Vds **revues MSX** + livres + adaptateur soft-cards + cartouche banque de données. Le tout 250 F. Remo Bergamo, (1)43.61.58.80.

Vds **Amstrad CPC664** + jeux + utilitaires : 1750 F. Eric Consolino, (16)42.69.11.57.

Vds **console Sega** + control stick + 15 jeux + light phaser et 2 jeux : 2400 F, peu servi. Alain Robin, (1)48.40.79.32.

Vds **MSX VG8020** + Green Beret + Tennis + manette :1200 F. Cherche MSX2. Tony Hulot, (16)37.28.12.23.

Vds **Commodore 128** + drive 1571 + moniteur vert + CPM : 4000 F. Lecteur K7 : 300 F + livres et revues. Christophe Quoniam, (1)48.69.47.21.

ÉCHANGE

Echange jeux **sur TO8** : Les Mutants, Vera Cruz, Les Ripoux, Animatix, etc. Cherche astuces sur TO8 et souris (prix raisonnable). Hervé Roche (1)47.49.26.44.

Echange 2 cartouches **MSX1** : Lode Runner et Squishem contre 2 cartouches MSX1 : Games Master, Qbert... Joan Vives 16/56.51.98.12.

Echange **Canon V20** + cart.(Rom, Mega, K7) contre console Sega et périphériques. Laurent Thouant 16/26.72.35.01.

Echange **Atari 800XL** + 2 lect. K7 + walkman radio + perceuse *(ndlc : bonjour le bricoleur !)* contre cartouches MSX, Sega, disk Amstrad ou autre. christophe Mandet BP 53 59550 Landrecies.

CHERCHE

Cherche **moniteur couleur** pour Commodore 128 type 1902 ou 1084. Prix raisonnable. Laurent Fievet 16/21.45.32.83.

Recherche pour **Apple II+** alimentation ou console complète - carte type Epson ou grappler - carte E/S. Gilbert Plouhinec (1)46.63.53.91.

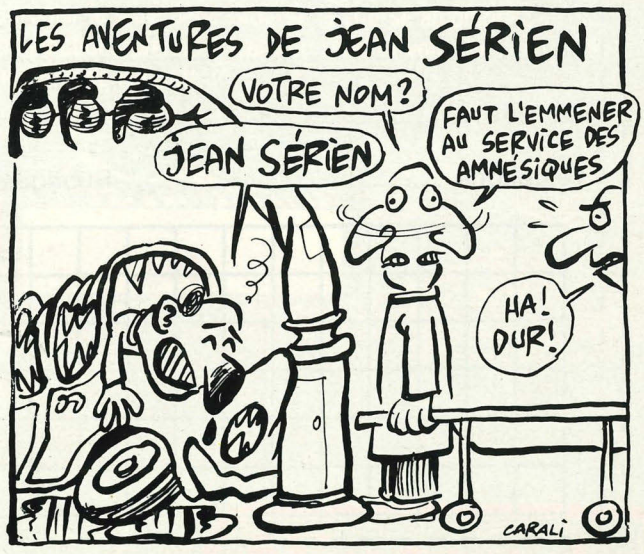
Cherche pour **Sega** jeux de 100 à 150F. Franck Noblécourt 79 rue du pavé 59530 Jolimetz le Quesnoy.

Cherche **Amiga 1000** à prix raisonnable et aussi console Sega et moniteur couleur. Stéphane Delaune 16/22.91.30.41.

Cherche correspondant possédant une console **Sega** et qui voudrait vendre ses jeux. Edouard Dos Reis (1)45.20.70.45.

Cherche lect. disk **pour Canon V20 MSX** et imprimante. Faire offre. Lionel Kasri 16/68.63.52.91.

Cherche Graphic Master Sony pour **MSX** et mémoire 64K. Faire offre. Philippe Brustlein 16/75.08.37.18.



DIVERS

Micro News cherche un fêlé du C64, un pur, un vrai de vrai, un qui connaisse tous les jeux... Bref, un pro, si possible sur Paris ou région et qui soit tenté par une carrière de grand reporter à Micro News. Si vous vous en sentez capable, envoyez-nous un petit article sur un soft récent avec vos coordonnées. Si ça nous branche, on vous fera signe. Ecrire au journal, 20, Passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.

La société Lankhor cherche un programmeur sur CPC, un pro de l'assembleur qui connaisse aussi très bien le processeur sonore. Si vous pensez être à la hauteur, contactez Bruno Gourier au (1) 45 45 02 42 ou au 34 86 45 91. Et appellez-le de la part de Micro News, il vous accueillera bien...

Etudiant 2e année BTS Informatique donne **cours sur tous micros**. Langages : Basic, Cobol, DBase, Pascal. Philippe, (1)43.44.54.87.

SOLIDARSCOPIES

Nous ne passons pas les annonces qui relèvent manifestement du piratage mais là nous n'avons pas pu résister...

Cherche contacts avec possesseur de Commodore C64 pour échanges de programmes (jeux et utilitaires sur disks). Adam Wisniewski, Ul Florianska 22/2, 31021 Krakow, Pologne.

SOLIDARSGOLD

Emu par cette annonce, Thierry Braille, chef de marque **US Gold et Gremlin**, a spontanément proposé d'envoyer gracieusement quelques nouveautés à Adam Wisniewski !

Alors les pirates, vous savez ce qu'il vous reste à faire pour avoir les dernières nouveautés à l'œil, en emballage d'origine et tout et tout ! Il suffit de vous trouver une petite boîte postale dans un pays opprimé et de vous faire renvoyer le courrier par la suite. Nous vous conseillons l'Afghanistan, ça ne s'est pas encore fait...

SOLIDARMEE

Si vous êtes jeune et du sexe masculin, si vous avez une bonne expérience en informatique (en particulier Macintosh+) et si vous êtes passionné par la protection de la nature et de l'environnement, vous pouvez faire un **service civil d'objecteur de conscience** à la place du service militaire, pendant deux années à dater du 1er mai 1988, à la Fédération Rhône-Alpes de Protection de la Nature, section Isère à Grenoble. Vous recevrez une indemnisation mensuelle.

Le travail consiste à réaliser la maquette du journal mensuel de la FRAPNA "Le Courrier du Hérisson", à gérer les fichiers FRAPNA. Le matériel informatique est fourni, ambiance conviviale garantie.

Faire acte de candidature à FRAPNA Isère, Maison de la Nature et de l'Environnement, Place Bir Hakeim, 38000 Grenoble. Tél : (16)76.42.64.08.

DEPANNAGE

A.M.I.E.

DELAIS 8 JOURS MAXI

Garantie 1 mois

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

"Salauds, enfoirés, pourris !"

Oui oui, bon, ben c'est vrai, vous avez un peu raison de gueuler : les petites annonces étaient gratuites et maintenant, hop, il faut débourser 30 F. Y'a quand même une raison (et une bonne) : on croûle sous les P.A., on sait plus où les mettre, y'en a jusqu'au plafond ! Résultat, on n'arrive jamais à toutes les passer. Et ceux dont l'annonce n'est pas passée ne sont pas contents du tout ; beaucoup vendent du matériel dont les prix changent vite, et ils ont besoin de l'argent pour racheter autre chose.

Alors ceux-là préfèreront sans doute payer 30 F et *être sûrs que leur annonce va passer*. Car, **première bonne nouvelle**, nous nous engageons juré-promis-craché (oh !) à passer dans le numéro suivant toutes les annonces reçues avant le 10 du mois. **Seconde bonne nouvelle** : les annonces restent gratuites pour les abonnés ! Il suffit de joindre à l'annonce l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour 6 mois ou un an. **Troisième bonne nouvelle** : le prix de l'abonnement a encore baissé. Il avait déjà baissé le mois dernier, voilà qu'ils ont remis ça. A la comptabilité (ils doivent boire à mon avis...), ils disent qu'il faut être sympa avec les abonnés et qu'on peut se permettre ce prix canon qui est du jamais-vu ! Profitez-en donc avant que le prix ne remonte car maintenant il ne baissera plus. Surtout si vous avez une annonce à passer car 89 F (abonnement 6 mois) moins 30 F d'économisé, ça fait 59 F l'abonnement, moins cher ça n'existe pas !

Trois bonnes nouvelles, une petite mauvaise nouvelle qui n'en est pas une pour les abonnés, bon ben y'avait pas d'quoi en faire un drame.

Salut les gâtés !

Achtung : les annonces douteuses -genre "vends 300 jeux sur disquettes"- qui laissent planer un doute quant à leur origine pirate ne passeront pas, même accompagnées d'un chèque ! Désolé, mais c'est la loi et le jour où les éditeurs piqueront vraiment leur crise sur le piratage, ce sera par les P.A. qu'ils attaqueront. A bon entendeur...

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

Les Nouveaux Défis.

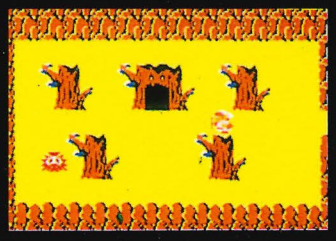
Nintendo®

The legend of ZELDA

SORTIE NATIONALE EN JUIN

LE 1er LOGICIEL DE JEUX VENDU A UN MILLION D'EXEMPLAIRES AUX USA EN UN MOIS!

La Princesse ZELDA est retenue captive par l'infâme, l'ignoble GANON, dont le seul but est de régner sur le monde par la terreur. Pour sauver la belle, vous devez découvrir et réunir les 8 parties de Triforce qui donnent accès au Labyrinthe. Serez-vous à la hauteur ?



RAD RACER

SORTIE NATIONALE EN JUIN

ENTREZ DANS LA COURSE EN 3D*

Etes-vous prêt à affronter la vraie dimension de la course automobile ?
Avec ce logiciel les émotions prennent tout leur relief et vous êtes vraiment dans la peau d'un pilote de Formule 1 !

* Jeu livré avec lunettes spéciales 3D

PUBLICITE CLAUDE MICHEL AGAB INT.

BANDAÏ FRANCE
RUE DE L'INDUSTRIE - Z.I. EPLUCHES
95130 SAINT OUEN L'AUMONE -
TEL.: (1) 30 37 83 51

Nintendo®

Amstrad GOLD HITS III

TRANTOR™ **SOLOMONS KEY™** **CAPTAIN AMERICA™** **WORLD CLASS LEADERBOARD™** **RAMPARTS™** **BRAVESTARR™**

TRANTOR™
Leader d'un groupe de mercenaires hors la loi, Trantor devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du NEBULITHONE.

SOLOMONS KEY™
Découvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux.

CAPTAIN AMERICA™
Tous les deux, vous et le Capitaine America, sauverez le monde libre. Que Dieu sauve l'Amérique.

WORLD CLASS LEADERBOARD™
Voici l'occasion de pratiquer les mêmes terrains que les plus grands noms du golf.

RAMPARTS™
Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, vous déchaînant sur de nombreux paysages medievaux, saccageant forteresse sur forteresse.

BRAVESTARR™
Quand New Texas lanca un appel désespéré pour avoir une armée la terre envoya un seul homme ... Bravestarr ... lui seul suffisait.

U.S. GOLD®

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DE MOUSQUETTES, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712.